



12 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER NA CD

WIP3OUT, FFVIII, NO FEAR, STUNT COPTER, F1 99, POINT BLANK 2



**ECTS
REPORT**

Herní vedro na největší
evropské gameshow
v Londýně nad
Temží.

230 Kč | LISTOPAD 1999

WWW.PSMAG.CZ

Oficiální **ČESKÝ**

PlayStationTM Magazín **19**

číslo

EXKLUZIVNÍ RECENZE A HRATELNÉ DEMO

WIP3OUT

Připravte se na jízdu vašeho života!

SEZNAMTE SE:

TOMB RAIDER IV

The Last Revelation. dobrodružství v egyptské poušti.
Náš reportér na návštěvě u Core.

PLUS!

PREPLAY!

Quake II, *Metal Gear: SIM*, *FFVIII*. hry, které budete hrát na podzim.

SEX, DROGY A GTA

Kmotr všech simulátorů zločinu: *GTA 2*

DRIVER

Popis všech 44 misí plus mapy měst.

PREMIERA!

PLAYSTATION2: VYCHÁZEJÍCÍ SLUNCE

Budoucí superkonzola
má své jméno!
Horké info - hry,
design, data,
ceny - uvnitř!!!



art
consulting
Šantrochova 16
Praha 6, 162 00



NEJPRODÁVANĚJŠÍ VIDEOHERNÍ ČASOPIS NA SVĚTĚ

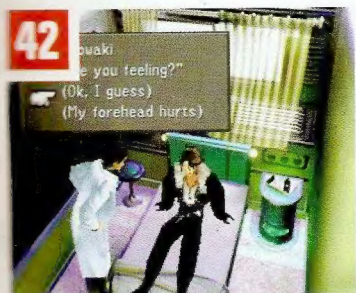
Skutečnost: Official UK PlayStation Magazine je nejprodávánějším časopisem věnovaným videohram v světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemí her, rovněž představuje nejčtenější a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pulsu toho, co dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů,

poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obezručným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajištění technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejružnější nárazky pro

zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejuživatelnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejtěšnější časopis o videohrách na světě.



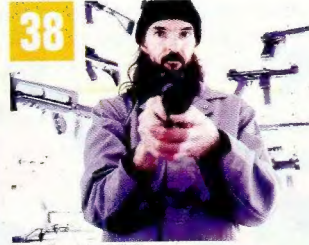
42

Real Fantasy VIII



46

Formula one '99



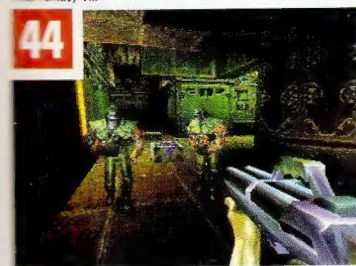
38

GTA2: Život jako zločin?



60

Wip3out



44



50

Metal Gear Solid: Special Missions



26

Tomb Raider: The Last Revelation: Návrát do hrobu



64

Tony Hawk's Skateboarding



68

Um Jammer Lammy

PLAYTEST

Když večera, to jsou naše recenze. Autor zde bere na sebe nelehký úkol: zahrát a do detailu prozkoumat, upozornit na vady, pochválit přednosti, být za všech okolností naprosto objektivní a nakonec obhájit na redakční poradě svůj definitivní verdikt.

Wip3out 60

Naučit hry, která to kdysi všechno jednou začala. Muzika, za kterou se nemusíte stydět, grafika a design, které snesou umělecká měřítka, prostě všechno a ještě víc. Wip3out je hra, která nedělá chyby.

Tony Hawk's Skateboarding 64

Jedno prkno, čtyři kolečka, dva chrániče na kolena, jedna helma. Anebo jedno prkno, čtyři kolečka, jedny vytáhané kalhoty, jedna beranice. Každopádně ovšem: jeden potenciální kultovní hit na cestě k vám.

NHL 2000 66

První playstationová hra, která na vás mluví česky!

Um Jammer Lammy 68

Spirituální sestra pejska jménem PaRappa, rozkošná slečna Lammy představuje paní

kyturu žánru rytmické akce. Musíte nám velmi důvěřovat.

Point Blank 2 70

Doktor Don a doktor Dan se vracejí společně s hrou, která představuje nejlepší důvod, proč si zakoupit světelnou pistolí k PlayStation.

X-Files 72

Nejšťastnější pár agentů FBI na světě chce nenápadně vklouznout skrze konverzi point'n'click interaktivního filmu pro PC do vaší PlayStation. Máme jim to dovolit? Je tato budoucnost videoher, nebo nestoudný kalkul? Pravda se vám nabízí na straně 72.

Lego Racers 74

Víte, že objem osmičudlikové kostky stavebnice Lego je přesně 4,9152 krychlových centimetrů? Když toto číslo zaokrouhlíte, dostane se vám malá nápověda.

Rat Attack 77

Hra založená na podivném konceptu, že je třeba pochytat a vyhubit všechny myši. Rat Attack je hra, ve které jsou tyto myši a vy je musíte chytat. A to je asi tak vše.

TÉMATÁ

Seznamte se: 26

Tomb Raider: TLR

Lara jakoby prošla omlazovací kúrou a vrací se ke svým kořenům a i k nám s hrou *Tomb Raider: The Last Revelation*. Co je myšleno tím 'posledním zjevením'? Přistě už bude *Tomb Raider* jenom na PlayStation2? **Justin Calvert** na návštěvě Core Design, místa, kde se Lara Croft narodila, kde vychodila školu života a kde dospěla k absolutní dokonalosti.

Seznamte se: 38

Grand Theft Auto 2

První díl byl doma jak v playstationových časopisech, tak v zahraničních bulvárním tisku. Druhý díl neudělal nic proto, aby se nestal stejně kontroverzní hrou. Dan Meyers se vydal k tvůrcům druhého dílu a zjistil odpověď na otázku, proč je *GTA* opět v pohledu shora, ale i mnohem více.



RUBRIKY

Loading 6

Tentokrát je hodně velký a hodně atraktivní. Všechny informace, které jsme pro vás nasbírali na zářijové ECTS, a daleko především spousta obrázků a informací o budoucí konzole PlayStation2!

Předplatné 17

Soutěž 75

Možnost vyhrát jednu z deseti her od Sony.

Top Secret 78

Rubrice králuje hodně vyčerpávající popis misí bestselleru jménem *Driver*, doplněný o obvyklý typy cheaty a dotazy. Horliví fanoušci jízdy v amerických městech by tyto stránky v žádném případě neměli opomenout.

Na CD 91

Wip3out jako hit čísla i našeho CD a další.

Příští číslo 98

Bude, nebude.

LOADING

1% COMPLETE

VYCHÁZEJÍCÍ SLUNCE!

PLAYSTATION2 JE JMÉNO NADCHÁZEJÍCÍHO DNE

PlayStation 2



PlayStation2. Všimněte si prudce elegantního stylu, nového Dual Shock2 ovladače a osmimegové paměťové karty. Co se schovává na zadní straně? Je tam svět plný vstupů a výstupů, které vám umožní stahovat celovečerní filmy, surfovat na internetu, importovat digitální soubory, propojit se pevnými disky atd.



slivé paprsky nového videoherního věku ozářily svět ze Země vycházejícího Slunce. Konečně jsme se dočkali zpráv, na něž čekáme v nejvyšším napětí už od března. Dne 13. září 1999 ve čtyři hodiny odpoledne společnost Sony Computer Entertainment Inc. vydala světu informace o vzhledu, ceně, technických specifikacích a mnoha dalších věcech o ostře sledovaném stroji na emoce, überkonzole, jejíž jméno bude navždy a definitivně PlayStation2.

„Vkráčíme do nové epochy digitální zábavy. SCEI dnes oznamuje podrobnosti ohledně uvedení revolučního počítačově-zabavního systému jménem PlayStation2,“ stálo v oficiální tiskové zprávě.



Ken Kutaragi při premiéře PlayStation2. Fešák.

Pssst! SPECIAL

Novinky o hrách blízce budoucnosti přímo z letošní ECTS.

Během prvního zářijového víkendu se konala v londýnské Olympia Hall další výstava ECTS (European Computing Trade Show), což je, jak patrně víte, nejdůležitější herní show našeho kontinentu. Reportáž si můžete dále přečíst v sekci Loading tohoto čísla PSM, zde vám ale přinášíme hlavně přehled toho, co se podařilo našim redaktorům vykopat z hory všemožných tiskových oznámení:

- SCEE předvedla především hry *FFVIII*, *F1 99*, *Spyro 2* a vynikající vypadající *Crash Team Racing*. Prostor stanu Sony byl též rezervován pro trio titulů od Square: *Chocobo Racing*, *Saga Frontier 2* a velmi očekávaný *Ehrgeiz*. Představen byl též *Medieval 2*, pokračování velmi populárního kosterního adventury z roku 1998. Na důkaz, že ani s příchodem PS2 nepolevuje podpora pro staré dobré PlayStation, byly předvedeny tituly (nadechněte se): *Space Debris*, *Ace Combat 3*, *DragonValour*, *Tombi 2*, *Buster and the Beanstalk*, *Colony Wars: Red Sun*, *Team Buddies*, *Mulan*, *Jackie Chan's Stuntmaster*, *Barbie Race & Ride*, *A Bug's Life Activity Centre*, *Pac-Man World*, *Tiny Tanks* plus erpégéčka *Star Ocean: The Second Story*, *Legend of Legaia* a strašidelný *Shadow Madness*.

- *Gran Turismo 2* bylo potvrzeno pro prosinec. Hra bude uvedena ve formě dvou CD (1), bude obsahovat více než pět set vozů, dvacet zcela nových tratí, šedesát licenčních testů a možnost používat veškerá uložená data z *Gran Turismo 1*!!! Teď ještě najít, kde máte uložené licence a můžete je směle používat v *GT2*. Více na toto téma vám přineseme po



NINA WILLIAMS

TEKKEN 2



LARA CROFT

TOMB RAIDER 4



„PlayStation2 je postavena na pilířích celosvětového úspěchu nejprodávanejší herní konzoly PlayStation, jejíž počet majitelů již přesahuje číslo šedesáti miliónů.“

„PlayStation2 bude uvedena dne 4. března 2000 v bezprecedentním množství jednoho miliónu kusů na japonský trh. Podporou formátů CD-Audio a DVD-Video nabídne PlayStation2 svým uživatelům celou škálu hudební a filmové zábavy. Nový systém bude zpětně kompatibilní s původní PlayStation, čímž přemostí propast mezi oběma, a ospravedlňuje další investice ze strany současných majitelů PlayStation do stávajícího softwaru.“

Sony Computer Entertainment oznámila tyto podrobnosti o svém novém systému:
Název produktu: PlayStation2

Předpokládaná cena při uvedení (Japonsko): 39 800 jenů (cca 13 000 Kč)

Datum uvedení: 4. březen 2000

Doplňky v ceně: Dual Shock2 analogový ovladač, vysokokapacitní 8MB paměťová karta, demo disk PlayStation2, AV spojovací kabel, zdrojový kabel
Rozměry: 301mm x 178mm x 78mm

Hmotnost: 2,1 kg

Média: PlayStation2 CD-ROM, DVD-ROM, PlayStation CD-ROM

Další podporované formáty: CD-Audio, DVD-Video

Rozhraní: přípojky k ovladačům (2), přípojky k paměťovým kartám (2), výstup AV kabelu (1), digitální optický výstup (1),

USB sběrnice (2), iLink (IEEE1394) (1), slot karty PCMCIA Type III (1)

„PlayStation2 nachází cestu směrem k budoucí síťové řešené zábavě,“ řekl Ken Kutaragi, prezident a předseda představenstva společnosti Sony Computer Entertainment Inc. „Stejně tak, jak PlayStation rozšířila interaktivní hraní na bezprecedentní masový trh, i kombinace dechberoucí digitální grafiky, vynikajícího zvuku a technologie DVD-Video u PlayStation2 otevře dveře zcela novým počítačově-zábavním zážitkům ve vašich domovech.“



Pssst! SPECIAL

Novinky o hrách blízké budoucnosti přímo z letošní ECTS.

plánované návštěvě u Polyphony.

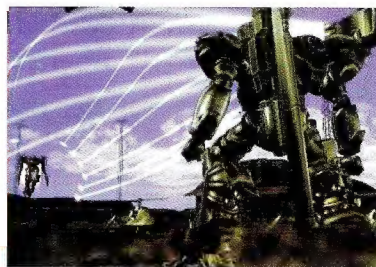
• Acclaim chtějí navázat na úspěch *Shadowmana*, a to další komiksovou licenci jménem *Armonies*. Mělo by jít o jakýsi mix *Quakea* a Hvězdné pěchoty. Dalším novým titulem v jejich nabídce bude oku lahodící závodní titul a la *Ridge Racer* jménem *Vanishing Point* (název naráží na to, že ve hře neexistuje žádné doskakování). Pro PlayStation2 Acclaim počítají s *Ferrari 360 Challenge* a pokračováním velmi chválené boarderské hry pro PC/Dreamcast jménem *TrickStyle*.

• Exkluzivní zprávou od GT bylo to, že *Driver 2* je již v přípravě pro současnou PlayStation (čtyři nová města, opět je hrdinou Tanner, Mustang k dispozici.). *Driver 3* je plánován pro PlayStation2 (bude to prý skutečné GTA ve 3D). GT dále oznámilo, že *Unreal* pro PlayStation bude mít velmi pravděpodobně splitscreen pro čtyři hráče a stejně jako *Quake II* exkluzivní levely pouze pro PlayStation.

• Konami měli hodně úspěšnou show: *ISS Pro Evolution* byla zvolena hroší výstavy a *Beatmania* měla v PALové konverzi hodně pozitivní náboj díky skladbám od hvězd, jako jsou Fatboy Slim či Moloko.

• Codemasters dovolili členům redakce PSM seznámení s úžasným a hratelným *Colinem McRae 2*. Při zkoušce jsme viděli vynikající nové světelné efekty a nějak samovolně jsme nabourali do hospůdky na kraji cesty.

• Eidos v současnosti pracuje tvrdě na *Tomb Raideru: TLR*, ale i nové verze her *Resident Evil 3* (ještě více násilí!) a *Fear Effect* (dřívější *Fear*



Rané screenshots z her *Tekken Tag* (nahore) a (zleva) *Street Fighter EX3*, *Armoured Core 2* a nového *Ridge Racera*. Jinovi to ale sluší!

► „Počítačově-zábavní systém PlayStation2 bude k dispozici na dalších asijských trzích v létě roku 2000 a uvedení na americký a evropský trh proběhne na podzim téhož roku.“

Zatímco současný joypad Dual Shock bude plně funkční i ve spojení s PlayStation2, nová verze, která bude uvedena na trh současně, bude též k dispozici, a to za cenu 3 500 japonských jenů (cca 1100 Kč).

„S výjimkou tlačítek Start a Select jsou všechny funkční prvky tohoto ovladače nazvaného Dual Shock2 analogové, což umožňuje mnohem citlivěji regulovat a reagovat na podněty ze hry a zprostředkovává značně uspokojivější interaktivní zkušenost.“

I nová standardní paměťová karta představuje vylepšení oproti stávajícímu systému. Stejně jako Dual Shock2 bude při

uvedení stát 3 500 jenů.

„Nová paměťová karta má kapacitu 8 MB a přenosovou rychlost dat přibližně 250 krát rychlejší, než je tomu u současné standardní paměťové karty. V zájmu zabezpečení dat, zvláště bereme-li v úvahu budoucí síťové aplikace, paměťová karta bude vybavena bezpečnostním systémem ochrany a ověřování autenticity jménem MagicGate.“



Pochopitelně dojatý Kutaragi představuje světu PlayStation2.

Mezitím v Evropě, prezident SCEE Chris Deering samozřejmě hýřil optimismem.

„Síla a víze vtělená do PlayStation2 přemění domácí zábavu navždy. PlayStation2 je budoucností domácí zábavy, sdružuje interaktivní hraní, DVD-Video a síťové možnosti skrze nejvýkonnější multimediální chip-set na světě do jediného celku. Všechna ostatní





Mimořádně působivý záběr ze hry *Gran Turismo 2000*. Screenshot ukazuje, jaký obrovský skok grafika hry učinila od svého prvního představení v březnu letošního roku. Obal vlevo je důkazem, že spojení technologií PlayStation2 a DVD je velice těsné.

akci. Byly představeny nové screenshoty z hry *Tekken Tag Tournament* a titulu jménem *Gran Turismo 2000*. Herní vrcholy ze seznamu třetích stran zahrnují tituly jako *Street Fighter EX3* (Capcom), *X-Force* (EA/Square), *Bust A Groove 3* a *Star Ocean 3* (Enix), *Armored Core 2* (From Software), *Bloody Roar 3* a *Bombberman 2001* (Hudson Soft), *Kessen* (Koei), *The Bouncer* („hratelný akční film“ od Square), *Robocop* a *Roadsters Trophy 2000* (Titus) a „Nové Cool Boarders“ (UEP Systems). Namco má v plánu „Nový Ridge Racer“ a *500GP*, hru se silničními motocykly.



Fotografie z konference konané 13. září. Tam to všechno začalo...

Samotná Sony oznámila přípravu her *Dark Cloud* (RPG), *Den-Sen*, *Fantavision* a *Splash Dive* (všechny akční), *The King And I* (temné RPG), *IQ Remix* (logická), *Popolocrois III* (romantické RPG), *Tenchu 2* a samozřejmě především *Gran Turismo 2000*.

Na vrcholu softwarových zpráv pak stojí informace, že SCEI hodlá vytvořit z PlayStation2 „základnu pro elektronickou distribuci digitálních informací na základě internetu od roku 2001“.

„SCE bude vyrábět elektronický transakční systém zahrnující zabezpečovací a ochrannou technologii, který bude podporovat systémy elektronické distribuce. V roce 2001 bude též vyroben přípojný modul pro síťové účely (rozhraní PC karty) a bude zprovozněn server elektronické distribuce.“

Co to všechno znamená? Budeme pravděpodobně moci stahovat celovečerní filmy či hudební alba, skladovat tato data na pevných discích a za pomoci minidisků či CD-vypalovaček vytvářet svá pevná média.

Zůstaňme ale ještě v roce 1999. Co nás teď tedy čeká? V příštím roce bude k dostání nová PlayStation, jejíž hry se budou vyznačovat fantastickou grafikou, vyspělou umělou inteligencí, citlivějším ovládáním a rapidně zvýšenou hratelností. Přičteme-li si k tomu oficiální zprávu o integrovaném DVD-Video přehrávači a možnostech distribuce digitálních dat, vidíme před sebou nejen mimořádnou herní konzolu, ale mnohem víc: skutečnou budoucnost počítačové zábavy.

Příští měsíc se dočkáte dalších informací o PlayStation2, zatím vám přejeme klidné spaní, i když to asi půjde jen těžko.



Pssst! SPECIAL

Novinky o hrách blízke budoucnosti přímo z letošní ECTS.

Factor vypadají naprosto mimořádně.

- Empire hledí do budoucnosti a připravili konverzi amigácké futuristické sportovní hry pod názvem *Speedball 2100*. Též na cestě jsou *International Cricket Manager 2*, *Golf Pro* a *Ford Racing*, závodní hra určená až osmi hráčům s oficiální licencí soutěže, skutečnými jezdci, a dokonce i s nákladáky.

- SCI oznámili zakoupení licence *The Italian Job*, kultovního filmu ze šedesátých let, a to pro účely playstationové hry.

- EA má přichystanou řadu sportovních titulů s číslovkou 2000 v názvu a chce je vrhnout na trh před Vánocemi. Jsou to *NHL*, *Madden*, *Supercross*, *NBA Live* či *Knockout Kings*. Nové tituly jako *Medal of Honour*, *Cyber Tiger* či strategie *Dune 2000* vás čekají v budoucích číslech PSM. Moudré rozhodnutí je, že *Road Rash Unchained* byl odsunut až do příštího roku kvůli celkovému přepracování.

- *Rayman 2: The Great Escape* od Ubi Soft je konečně na cestě. Objeví se ještě před Vánocemi. Fanoušci japonských divočin budou jistě potěšeni zprávou, že manga RPG *Grandia* bude konvertována pro Evropu.

- Infogrames procupitali výstavou vcelku potichu, ale mýtým překvapením se stalo předvedení hry *Jet-X*, což je futuristická závodní hra od původních tvůrců prvního dílu hry *Wipeout* jménem *Curly Monsters*.

- *Ready 2 Rumble Boxing* je vánočním dárkem od Midway. Není však jediný, vedle toho tu ještě máme *Gauntlet Legends*, *Mortal Kombat: Special Forces*, *Hydro Thunder*, *Paperboy 3D* a *NFL Blitz 2000*.

V KOSTCE PlayStation.2

PlayStation2 jde na trh v Japonsku dne 4. března 2000 s cenou 39 800 jenů (na vlas stejná jako u původní PlayStation v roce 1994).

- PlayStation2 později přijde na trh v Severní Americe a Evropě během „podzimu 2000“.
- Dříve se předpokládalo srpnové datum.
- Konzola BUDE přehrávat DVD-filmy.
- Navzdory dřívějším zprávám nebude nutné dokoupení žádného přídatného zařízení.

- Starý Dual Shock bude plně kompatibilní s PlayStation2, ale bude k dispozici též nový plně analogový model ovladače za cenu cca 1100 Kč.
- Nová 8MB memory karta bude též na trhu za cenu cca 1100 Kč.
- PlayStation2 bude propojitelný s různými druhy modemů (telefonní, kabel, mobilní). Tím pádem bude propojitelný i s internetem.

- V roce 2001 bude uveden přídatný modul, který umožní uživatelům PlayStation2 stahování digitálních dat, například ve formě filmů. Poté si budete moci uchovávat tyto informace na pevném disku přídatného modulu.
- Hry ohlášeny v současné chvíli pro PlayStation2 zahrnují: *Tekken Tag Tournament*, *Gran Turismo 2000* či *Tenchu 2*.

LONDÝNSKÝ PANTEON

REDAKCE PSM NA NÁVŠTĚVĚ ECTS



Každý rok se o prvním zářijovém víkendu koná v hlavním městě videoher Evropy, v Londýně nad Temží, European Computing

Trade Show neboli největší herní výstava našeho kontinentu. Vydali jsme se mezi menší, větší i mamutí stánky výrobců a distributorů playstationových her, abychom vám zprostředkovali dojmy z této významné události. Informace o konkrétních herních novinkách, zprávách a spekulacích najdete v celé sekci Loading tohoto čísla. Zde si můžeme povědět něco o tom, jak to přímo na místě vypadalo, co tam probíhalo a jak to zkrátka v Olympii, příznačně to nazvaném místě obývaném herními bohy, polobohy a bůžky, dopadlo.

ECTS je ostře sledovaná událost, místo, kde se ve třech dnech sejdou mnozí významní lidé byznysu zvaného počítačové hry a pronášejí důležitá prohlášení, zajímavé názory i plytké řeči. Anebo se prostě spo-

lečně opijí na nějakém firemní mejdanu. Udělat zde nějaké pořádné představení znamená investovat částku kolem miliónu dolarů do instalace a pronájmu pekelně drahé výstavní plochy. Možná i proto se občas některý z významných hráčů na poli videoher rozhodne tak trochu bojkotovat tuto akci svou nepřítomností či naopak provokativně vystavit své zboží na odív ve stejný čas někde poblíž místa konání výstavy. To byl letos případ Electronic Arts, kteří pouze předváděli své sportovní tituly v jakési budově o pár ulic dál, nebo Foxu, jež se uchýlil do prostor nejbližšího velkého hotelu Hilton. Finanční důvod přímo uvedla společnost Sega, která měla těsně před evropskou (a poté opětovně odloženou) premiérou konzoly Dreamcast. Sega prý raději ten meloun investuje do reklamy.

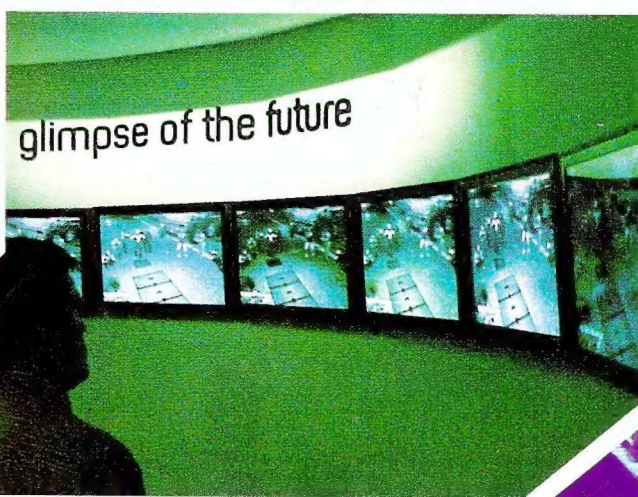
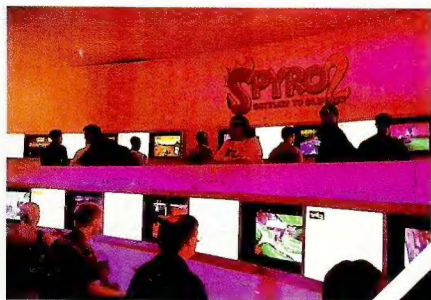
Tak se už po několikáté za sebou králem výstavy (co do velikosti i úchvatnosti expozice) stala SCEE. Vstup připomínal bránu do



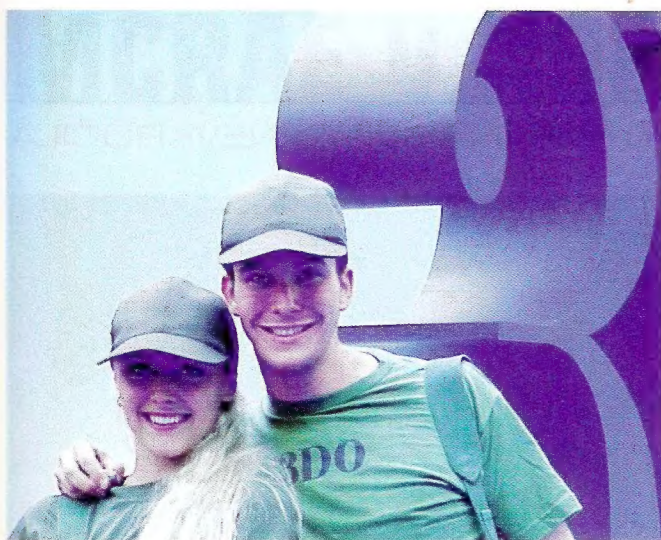
Sony je prostě o krok vpřed. Vykašlali se na tupou krásu objemných hrudníků a dokonalý úsměv opálených modelek. Místo toho okouzlili kolemjdoucí filoso-fující slečnou Fifi.

nějaké instalace moderního umění. Krátký vstupní tunel zdobila tvář podivně vyhlížející Japonky a malé obrazovky nad hlavami

ECTS 99



Největší prostor si zabral stan v hale společnosti SCEE. Byly k vidění barevně osvětlené bílé zdi, oku lahodící křivky stropu, kovová recepce, chlupatý Crash (mimo záběr), desítky obrazovky s novými hrami a demo PlayStation2.



Život maskotův není jednoduchý, celý den stojí na nohou v nemožném oblečení a musí se mile usmívat na každého otrapu, co si usmyslel, že si ho vyfotografuje. Na obrázcích vidíme dívku Konami, stříbrné slečny od Nintendo, vojáký 3DO, „Araby“ u stánku Prince of Persia a ukřižovanou chudinku u Virgin.



přehrávaly její ještě podivnější monolog o tom, že každý má možnost přistát na svém vlastním Měsíci, který byl chvíli pronášen v angličtině a chvíli v němčině. Pak se

před vámi otevřel impresivní bílý sál plný obrazovek a až eroticky podmanivých her k ochutnání. A tam někde vzadu se nacházel kout s černým nápisem A Glimpse of Future, kde se na odív (a k úžasu přihlížejících) promítaly dema tehdy ještě nepojmenované PlayStation2. Stejně tak i večírek Sony (jak

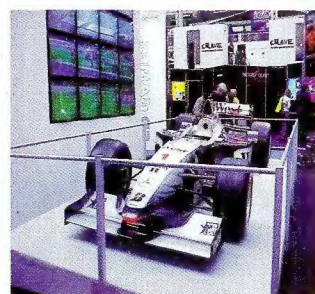
se na tom všichni shodli) byl největší a nejzábavnější. V dávno nepoužívaných prostorách britské železnice (jakési vlakové hangáry) SCEE hostila tisíce lidí. Nápoje tekly proudem a hrdost na PlayStation byla patrná v každém okamžiku. To, že organizátoři nebyli žádní troškaři, dokládá i skutečnost, že živou hudbu obstaraly hvězdy taneční scény, britští Faithless.

Na výstavě rozhodně ubylo plyšových panduláků a vlnadných slečen v kožených kombinézách. Zřejmě mnozí vystavovatelé vyslyšeli námitky většiny účastníků a chvályhodně se soustředili na předvádění předností svých her. To ovšem neznamená, že byste na nějakou tu lehou dívku přeci jen sem tam nenarazili. Ostatně čím by pak časopisy vyzdobily své reportáže? Kromě toho se po prostoru výstaviště pohybovali vesmírní maskovaní podivní, vojáci americké armády nebo trochu strnule se tvářící šejchové z arabské pouště. Bylo tam veselo, bylo tam strašné vedro a bylo tam draho. Ale především letošní ECTS byla stejně jako minulé ročníky zrcadlem videoherního světa, který máme všichni tak rádi, a barometrem neustále stoupající významnosti zábavního průmyslu, jehož jsme se stali my i vy součástí.

Vystavovatelé připravili dábelská lákadla. Fandíte Ferrari nebo McLarenu? My fandíme té snědé slečně propagující Music 2000.



ECTS zvenku i zevnitř. Na obrázku si prosím povšimněte elegantního stánku našeho mateřského vydavatelství Future Publishing.



HVĚZDNÝ TREK

KAM NOHA ŽÁDNÉHO FANA JEŠTĚ NEVKROČILA

Extáze

Onimusha. Fantasticky vypadající samurajská hra, která byla původně určena pro PlayStation2, ale stejně jako *Final Fantasy IX* přistane v přístavu současné mašinky Sony.

Návrat chladivých zimních večerů. Konečně budeme opět moci nosit pletené pulovry od babičky, pít kvalitní zlaté ležáky a hlavně hrát MILIÓN FAJN PLAYSTATIONOVÝCH HER. Stačí se jenom kouknout na obsah novinkové a preview části tohoto čísla, a jedno je jasné: nuda prohraje na celé čáře!

EXTÁZE

Propadáký a trefy přímo do černého z bouřlivého světa PlayStation.

DEPKA

Phantom Menace. Nejenže musíme čekat tak strašně dlouho na českou premiéru jenom proto, abychom zjistili, že Jar Jar je totální pitomec, ale navíc jsme se stále ještě nedočkali hry téhož názvu.

Vzrůstající nebezpečí různých přesunů a odkladů v případě několika mimořádných titulů podzimní sezóny. Proboha, nezaohrávejte si s hněvem lidu.

Zkoušeli jsme to. Fakt jsme se moc snažili, abychom předvedli v tomto čísle první screenshoty z *Unrealu*, ale opět jsme nepochodili. Tak snad příště, jak nám ten sliboval.

Muset pracovat, když můžete hrát *Quake II*.

Depka

Firma Activision umožnila našemu vyslanci Skotska exkluzivní zkoušku chystané hry *Star Trek: Red Squad*, jež je stylově velice příbuzná vesmírným akcím typu *Colony Wars*, ovšem s tou výhodou, že je lokalizována do stále nesmírně populárního světa *Star Trek*.

Fanouškové budou jistě překvapeni informací, že licenci *Star Trek* tvůrci hry použili velmi zvláštním způsobem, a to tak, že většina použitých vesmírných lodí ve hře nebyla k vidění ani v seriálech a ani v žádném filmu tohoto jména. Vysvětluje se to snahou o urychlení hratelnosti a s tím souvisejícím použitím vesmírných stíhaček namísto obrovských korábů. Každopádně vedle



toho se samozřejmě setkáme se starými známými, jako jsou například klingonské Warbirdy a další. Hra bude navíc obsahovat



Vesmír je konečný cíl. Tohle nám říkal náš učitel-vizionář.

zcela novou rasu. Údajně je tak povedená, že firma Paramount zvažuje jejich užití do příštího filmu.

STAR WARS: NOVÁ GENERACE

LUCAS HOVOŘÍ O SVÝCH PLÁNECH PRO PLAYSTATION2

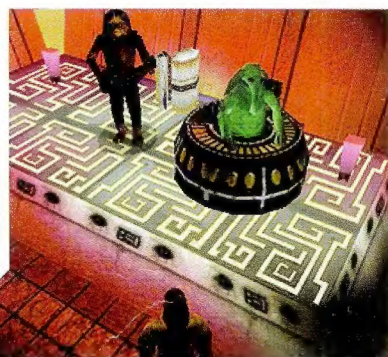
Nejeden Steven Spielberg se nechal slyšet, že je nadšen možnostmi budoucí generace konzoly PlayStation. I George Lucas, majitel vesmíru Hvězdných válek, říká, že je tím, co viděl, nadšen. Oba superfilmaři datují své první setkání s novou technologií Sony na letošní E3 v Los Angeles. Zvláště Lucas, jak se zdá, od té doby nepřestává myslet na nic jiného.

Například v rozhovoru s filmovým kritikem Chicago Sun Times Rogerem Ebertem, který měl být věnován filmu *Skrytá hrozba*, Lucas často hovořil o novém stroji PlayStation: „Máme se Sony naštěstí

dobré vztahy a velice se snažíme o to, abychom získali



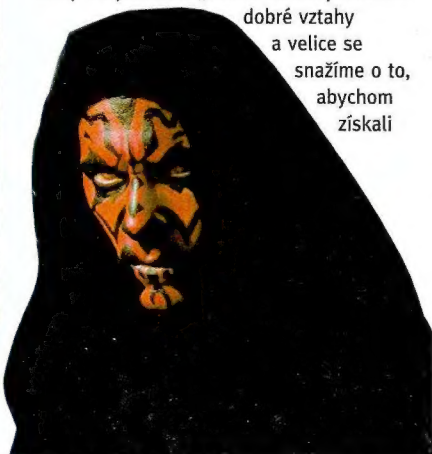
Phantom Menace nevypadá špatně, ale Lucas se už nemůže dočkat *Episode 2* pro konzolu příští generace.



PlayStation2 co nejdříve a mohli začít s vývojem her pro tuto platformu.“ Lucas pokračoval: „Právě jsem dokončil snímek, který, jak víte, je v jistých ohledech mimořádný. Seděli jsme tam u nich a byli jsme značně hrdí na to, co jsme dokázali. Pak ovšem hodili před nás na stůl tu hračku a my jsme viděli, že je mnohem výkonnější než cokoli, co jsme používali při výrobě filmu. Je to divný pocit, když se čtyři roky snažíte dosáhnout něčeho mimořádného a pak vidíte, že za rok to bude mít každý doma. Je to vlastně úchvatné. Byl jsem jako zasažený bleskem. koukal jsem se na to a myslel si 'tohle je neuvěřitelně rychlá věc'. Nechytal

jsem se, bylo to neuchopitelné. To, čeho dosáhli, je za hranicemi chápání, i když rozumíte počítačům. Postavy nejsou sice výslovně fotorealistické, ale jsou mnohem dál než jakákoliv videohra současnosti.“

Co říkáte, není to úžasné? Člověk nadskakuje radostí, když si tohle čte, zvláště když si k tomu ještě přidáte informaci z jistého japonského časopisu o tom, že Lucas hodlá připravit hru na téma *Episode 2* pro budoucí konzolu PlayStation, a to tak, že patrně převede přímo CGI grafiku z filmu do hry! Máte-li zájem o celé citované interview, můžete se na něj podívat na internetových stránkách Chicago Sun Times (www.suntimes.com/ebert).



MCRAE V KOSTCE

CODEMASTERS PŘEDSTAVUJÍ DRUHÝ DÍL SVÉ RALLYE



Codemasters odvádějí na grafice druhého dílu hry Colin McRae neuvěřitelnou práci. Cílem je získat zpět korunu krále rallye her od Infogrames.

Colin McRae Rally je všeobecně považován za jednu z nejpodatřejších závodních her všech dob. Codemasters se netají, že dalším pokračování této hry chtějí překonat i výborné V Rally 2. Stejně jako u všech dobrých dvojek je toto případ her, které jsou větší, lepší, dokonalejší. Například hodlá poprvé předvést auta složená se 700 polygony (původní Colin má kolem 400 a V Rally 2 se pyšní 600).

Codemasters opět spojí síly v úzké spolupráci se skotským jezdce Colinem McRae a jeho navigátorem Nic-

kym Gristem ve snaze připravit ještě autentičtější simulaci jízdy, než tomu bylo u předchozí hry (mimořádně, prvního dílu se prodalo celosvětově 1,5 miliónu kopií). Colin McRae mezitím vyměnil stáj, takže dominantou hry není již modré Subaru Imperza,

nýbrž Ford Focus v kombinaci bílé a tmavě oranžové. Tento automobil stejně jako všechny ostatní ve hře představuje dokonalý trojrozměrný model, pokrytý detailními autentickými texturami. Codemasters zapracovali i na světlech, pohledných sklech atd.

Co se měnit naopak nebude, je úspěšný koktejl realismu a hratelnosti, který proměnil první díl ve vynikající hit. K tomu producent hry Guy Wilday říká: „Grafická stránka naší nové hry jí okamžitě odlišuje od předchůdce, ale v jádru své podstaty, ve struktuře a z obsahového hlediska je CMR 2 stále stejný.“ Detaily krajiny jsou

výsledkem aplikace mnoha tisíc fotografií, které vývojářský tým pořídil v několika různých zemích. V důsledku mravenčí práce s detailem vypadají například sněhem pokryté smrky jako opravdové sněhem pokryté smrky. Nový dynamický systém počasí způsobí, že počasí se bude moci měnit během jízdy a zapracovalo se i na lepším vizuálním ztvárnění zašpinění vozu či deformaci karosérie při kolizích.

Tratě jsou pro účely této hry modelovány zcela nově a budou obsahovat jemnější přechody na škále asfalt-šetrk-písek-sníh. Colin McRae Rally 2 bude dle slov lidí od Codemasters dramatickým zlepšením původní hry, a udrželi si stejné uchvatnou hratelnost, lze označit válku o nadvládu nad trhem off-road závodů za vyhlášenou.



VÁLKA AUT

NOVÁ ZBRÁNÍ INFOGRAMES SE JMENUJE RALLY MASTERS

Drogově návyková záležitost jménem V Rally 2, strhující na sebe pozornost fanoušků terénních jízd, byla již vypuštěna firmou Infogrames na trh. V rukávu má však ještě jeden off-road simulátor, který se hodlá postavit konkurenci z Codemasters, je to titul Gremliu (firmy vlastněné Infogrames) jménem Rally Masters.

„Rally Masters jsou hoto- vé,“ prohlásil mluvčí Gremliu minulý týden, „ale vzhle-



Kdo předjede na cílové rovince letošního roku V Rally 2? Rally Masters, nebo Kenny?

dem ke spolupráci s Infogrames se přizpůsobíme jejich kalendáři a odložíme na čas její vydání. Je to příležitost podívat se na hru znovu a zvážít, zda lze ještě něco vylepšit.“

Když už je řeč o rallye, zmiňme se ještě na tomto místě o finišující hře South Park Rally. Tato hra však spíše bude válcit se Speed Freaks, Lego Racers nebo Chocobo Racerem.

Pssst!

Aneb: co se kde šustilo, kde se kdo prokec a kdo má co za lubem...

Ve Spojených státech se mají. Řetězec z videohermi Electro- nic Boutique nabízí každému, kdo si předobjedná Final Fantasy VIII, zdarma jako pozornost velkou mapu herního světa... Dalším hercem, jež byl angažován do filmu Final Fantasy, je Ving Rhames, jehož si čtenáři mohou pamatovat z nepříjemné scény znásilnění ve filmu Pulp Fiction. Kam se na to hrabe středověk... Nová hra firmy Agetec se bude jmenovat Echo Night. Bude to adventura založená na příběhu o lodi jménem Orphius, která zmizela v roce 1913. Hráči budou muset kontaktovat ztracené duše a vyřešit s jejich pomocí nejméně padesát velmi zapeklitých puzzlů. Hra bude mít několik různých zakončení a uživatelé Dual Shocků budou mít možnost cítit strach na vlastní kůži... Něco statistik: během letošního roku nejvíce rostl počet majitelů konzoly PlayStation u nás v Evropě a v současné době dosahuje už hranice 25 miliónů. Průzkum provedený společností Datamonitor odhaduje, že do roku 2003 dosáhne prodej herních konzol a příslušného softwaru čísla 17 miliard dolarů. Nejrychleji bude podle předpovědi růst spotřeba konzol a her ve Španělsku, Švédsku a Itálii. Zajímavé... Tri-Ace, firma stojící v pozadí série Star Ocean, pracuje na zcela novém RPG. Vydavatelem této hry, která nese název Valkyrie Profile, je všemocný Enix. Hra bude založena na severoevropské mytologii, hráči tu budou ovládat valkyry a budou muset shromážďovat duše v několika úrovních. Tyto duše jsou poté vysílány do Valhally do boje proti božským stvořením.



PLAYSTATION
A-Z

P jako... PSX. Zastaralý název pro PlayStation, dodnes používaný některými hloupými novináři. Když Sony poprvé oznámila práce na nové konzole, označila ji PSX. Později se z toho vyklubala PlayStation-X a pak z toho už byla jen PlayStation. Takhle to bylo.

Publisher (vydavatel, distributor). Většinou podniky, které platí tvůrcům her za vývoj, poté je vyrábějí ve formě CD, tisknou pro ně manuály a rozveze po celém světě. Za tyto služby jim obvykle náleží značná část ze zisku z prodeje hry, ačkoli mají málo společného s tvůrčí prací na tom či onom titulu. Jeden takový zdatný příklad se jmenuje Eidos. Tato firma vydělala neuvěřitelně peníze za to, že financovala a organizovala výrobu a prodej her Tomb Raider. Ve skutečnosti je to dílo Core Design.

R jako... RAM. V současnosti je uváděna v megabýtech a vyjadřuje okamžitou paměťovou kapacitu stroje. Program hry je nejdříve nahrán (loading) do této paměti a až poté ho lze použít k účelům hry.

Realtimeový. Obrazy generované strojem na obrazovce v odpověď na okamžité pokyny z ovladače, nikoli předem vykreslené rendery (viz.) pozadí či filmové sekvence. Realtimeová 3D grafika je v dnešních hrách klíčovou otázkou a podléhá si mnohdy měni výkonu toho či onoho softwaru. Budoucí PlayStation slibuje vynikající realtimeové schopnosti.

Render. Obvykle se používá pro označení počítačem generovaných obrazů vysoké kvality, které se užívají pro účely filmových sekvencí či pro vytvoření nehybného či málo animovaného pozadí ve hrách.

DRAK, DÍL DRUHÝ

SPYRO SE VRACÍ A TVÁŘÍ SE VESELE

Rohatý fialový soptík je zpátky a hodlá ještě letos ožehnout dráty ve vaší PlayStation čerstvou dávkou plamenného dechu. Insomniac, tvůrce hry, tentokrát vyvádí malého plošinovkového hrdinu z relativního bezpečí Země draků a zasažuje ho do několika cizích světů. Bude na vás, abyste ho naučili řadu nových pohybových prvků ještě dříve, než narazí na prvního velkého bosse, jež stojí v cestě dračí spravedlnosti.

Spyro bude plavat, lézt po skalách a vznášet se na křídlech. Bude plivat superohnivě šlehanec, narážet hlavou ještě prudčeji, bude občas i neviditelný a bude používat nepřebernou řadu nástrojů, které z dřívějšího setkání s ním neznáte. Ve hře Spyro 2 je na hráče přichystáno 30 nových světů, které čekají na váš průzkumnický nájezd. Tyto světy budou prý mnohem větší, než v jedničce a dle slov zástupce distributora SCEE se budou mnohem více navzá-



jem lišit. Dalším osvěžením bude vypuštění systému sbírání drahokamů a jeho nahrazení konceptem trojí úrovně cílů v každém světě (primární, sekundární a bonusový). Primární cíl každého levelu je samozřejmě nejdůležitější a zcela nezbytný pro jeho dokončení. Sekundární cíle nabídnou při splnění důležité pomůcky a předměty, jejich splnění není pro uzavření levelu nezbytné, nicméně celou hru bez nich nelze úplně dokončit. K těmto úkolům například patří průchod tunelem plným pavučin a sestřelování pavouků ze sítí.

K ústředním postavám příběhu patří duo jménem Ripto a Gulp. Měli by údajně reprezentovat póly zla a dobra a budou hrát důležitou roli i ve smyslu hratelnosti. Samotný příběh je prý fascinující pohádka, která bude hráče intenzivně motivovat k postupu hrou.

Visuálně je to opět lahodná porce pro oči. Sto nových postavíček a úžasné nové vodní efekty spoluvytvářejí prostředí, jež bude svým způsobem na PlayStation jedinečné. Další plusem má být hudba, kterou exkluzivně pro-



Podle obrázků to sice tak nevypadá, ale Spyro údajně trochu dospěl.

hru složil známý hudebník a bývalý člen skupiny Police Steward Copeland. Za největší klad však mnozí, co již měli s hrou tu čest, považují jemný posun k téměř dospělejšímu pojetí hry. Spyro coby teenager? Přetvřete si PrePlay v příštím čísle PSM.

A VÍTĚZEM JSOU...

VYHLÁŠENÍ VÝSLEDKŮ SOUTĚŽÍ Z PSM 16 A PSM 17

D PSM 16 jsme zavedli novou podobu soutěží o hry, kterou pořádáme společně s firmou Sony Czech.

Jsou to ty nejlepší tituly v nabídce SCEE, které máme možnost vylosovaným vítězům každý měsíc v počtu deseti kusů zaslat jako dárek.

PSM 16 se nesl ve znamení hry Ape Escape. Otázka byla v souladu s novým grafickým řešením soutěžní rubriky velice jednoduchá. Pro pořádek si však řekněme, že autorem teorie, že člověk se vyvinul z opice byl Charles Darwin, což drtivá většina z několika set účastníků věděla správně. Jen deset jich však mohlo vyhrát. Jsou to: Oliver Venglovič, Poprad; Pavel Mazura, Česká Lípa

Jana Petříková, Javorník
Zdeněk Blažej, Praha 3
Milan Spáč, Velký Krtíš
Petr Tlapa, Udlice
Martin Vedral, Praha 4
Jaroslav Drážďanský, Sokolov
Andrea Karlešová, Ostrava
Martin Jenč, Jiříkov



V PSM 17 jsme soutěžili

o komedii jménem Speed Freaks. Pro formu si uvedme správnou odpověď na celkem primitivní otázku: Motokára je vozidlo dvoustopé. Deset vylosovaných jsou zde: Robert Hejduk, Pec pod Sněžkou; Jaromír Bažant, Poděbrady; Václav Černý, České Budějovice; Radim Kratochvíl, Brno; Milena Šimáková, Frenštát; Luděk Bauer, Olbramovice

Zdeněk Postránecký, Praha 8
Martin Teubner, Český Krumlov
Petr Musílek, Praha 8
Robert Kovář, Ostrava

Všem vítězům od srdce blahopřejeme.



Prodejny bazarových i nových her
a Playstation hardware

PlayStation™

PC CD-ROM

Svět her

Presto·CS
COMPUTER

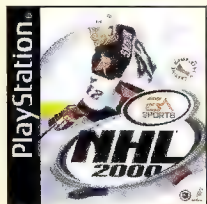
4x v Praze

**1000 titulů her
za výborné ceny!**

Výkup her i konzolí ihned za hotové

Slevy měsíce

[Platí do 30.10. 1999 pro tyto vybrané tituly]



1.570,-



1.570,-



1.570,-

**Nyní zasíláme i na dobírku
ihned po objednání**

Poštovné stále neuúčtujeme!

02 / 24 23 25 95

02 / 231 35 57

Kompletní ceník Vám na požádání zašleme zdarma.
Na veškeré zboží poskytujeme záruku.

ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER

Hry na PC CD-ROM a Playstation:

- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 (Camelot)
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1, 110 00 (přístup též z Václavského nám. pasáží Jalta)

Hry pouze na Playstation:

- Truhlářská 18, Praha 1, 110 00
- Národní obrany 31, Praha 6, 160 00 (200 m od metra Dejvická)

Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00

Design © Excalibur, 1999

OLYMPIÁDA NA PLAYSTATIONU

EIDOS MÁ OFICIÁLNÍ LICENCI OLYMPIJSKÝCH HER

P rachatý softwarový kolos známý pod jménem Eidos Interactive nedávno oznámil, že získal oficiální licenci k digitalizaci Olympijských her budoucího roku.

Nejen to: licence je platná pro příštích šest let, takže se, kromě her v Sydney 2000, vztahuje ještě na zimní hry 2002 v Salt Lake City a letní hry 2004 v řeckých Aténách. Eidos už potvrdil vývoj celé série her se sportovní tematikou, která pokryje všechny zmíněné události. Aktuální je samozřejmě ta pro příští rok. Bude obsahovat 28 sportovních disciplín (převážně atletické, ale nejen ty).

„Jsme velmi potěšeni příležitostí vytvořit počítačové hry u příležitosti akcí, které jsou bez nejmenších pochyb největšími a nejvýznamnějšími sportovními událostmi světa,“ říká Mike McGrahey, jeden ze šéfů společnosti. „Mileniální hry jsou naprosto mimořádnou příležitostí a my doufáme, že přispějeme titulem vysoké kvality, jež o něco více vzbudí u lidí dojem, že jsou skutečně těchto významných a jubilejních událostí účastní.“

Jakou přesnou podobu tahle oslava sportu bude mít, zatím nevíme, ale lze očekávat mix rozmanitých tělovýchovných disciplín od těch, které se konají v plaveckém bazénu (jen se koukněte na tu svalově

vyvinutou dámu s naleštěnými bicepsy), až po tradičně nejsledovanější součást her odehrávající se na stadionu, tj. lehkou atletiku (sto desítka překážek, oštěp, výška.). Hra pro Sydney 2000 je v současnosti vyvíjena týmem Attention to Detail a měla by vyjít už začátkem příštího roku. Povídalo se, že Eidos hodlá předvést stometrový sprint pro osm hráčů na letošní ECTS, ale my jsme tam nic takového nakonec neviděli.

S výjimkou ledově pojaté hry k Salt Lake City 2002 je jasné, že nejvážnějším soupeřem děl Eidosu bude populární série *Track & Field* od Konami (viz. sekce Primal Screen). Eidos nepokrytě doufá v to, že na cílové linii právě titul Konami předběhne. Jsou oba aktuální konkurenti natolik opředeni závojem tajemství, že je nemožné předvídat, kdo má přeci jenom lepší šance. Pochopitelně Eidos o sobě prohlašuje, že dokáže vytvořit maniakální tlačítkovou akci s atletickým pozadím v mnohem lepší podobě, než japonská konkurence. Totéž však v opačném gardu bylo slyšet na ECTS z úst představitelů Konami. Musíme si počkat na hratelné verze a nechejme tedy promluvit herní zbraně.

A pokud nevíte, o jaký typ ovládání jde, pak si řekněme jen, že uběhnout osmistovku je mnohem lehčí na nohou v reálném stadionu než za pomoci dvou prstů a joypadu.

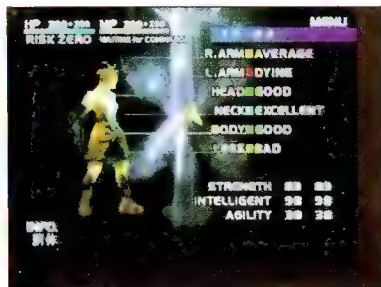
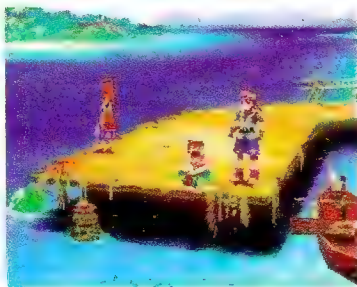
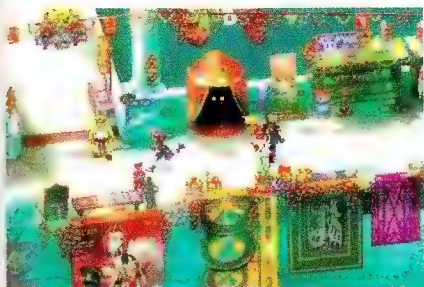
Více informací mohou zájemci o kruté mučení svých vlastních prstů čekat již brzy na stránkách tohoto časopisu.



Máme podezření, že do podoby této plavkyně mluvil někdo z týmu, který má na svědomí *Tomb Raidera*.

BLÍZKÁ SETKÁNÍ SE SQUARE

KAŽDÝ MĚSÍC VYJDE NOVÁ HRA OD SQUARESOFTU!



Chrono Cross (nalevo a uprostřed) a *Vagrant Story* (napravo) jsou dva nové tituly od Square, které se již dostaly na japonský trh. V obou případech existuje slušná naděje, že se konečně dočkáme i my.

V Evropě jsme vedle z brzkého vydání *Final Fantasy VIII*, ale japonští digitální bohové, kteří tuto hru stvořili, mají nyní už dávno jiné starosti. Nedávno potěšili své fanoušky tiskovou zprávou obsahující detaily o řadě svých budoucích her. Ještě lepší je dodatek, že existuje slušná naděje, že většina těchto titulů dorazí přes Sony i do Evropy.

Nová smlouva uzavřená mezi Square a Sony říká, že v následujícím půlroce vyjde v Evropě šest titulů Square pod

hlavičkou majitele značky PlayStation. Mezi těchto šest titulů patří kromě *Final Fantasy VIII* ještě *Chocobo Racing*, *Saga Frontier* a velmi stylová bojovka *Ehgeiz*. Tyto tituly byly předvedeny i na výstavě ECTS v Londýně. Zbývající dva tituly zatím nebyly upřesněny, ale nejspíše to budou některé z oněch novinek. Seznam ukazuje, že nejen *Final Fantasy IX* je společnost živa. Zpráva hovoří o tom, že se připravuje anglický překlad vysoce atraktivních titulů jako *Legend of Mana*, *Chrono Cross* či *Dew Prism*. Díky smlouvě

s EA vyjdou pro americký trh a jsou nejžhavějšími kandidáty pro zaplnění díry ve smlouvě se Sony i pro Evropu. Kromě toho se však japonská Square připravuje k vydání závodního RPG *Racing Lagoon* a *SaGa Frontier 2*. Nadějná je i *Vagrant Story*, což je anime RPG strategie, která přináší údajně mnohé inovace. Hororové fanoušky jistě potěší poslední zpráva, která referuje o *Parasite Eve 2*. První díl měl však v USA jen slabý ohlas, a tak je osud této hry značně nejistý.

Platinum

M E N U

MEDIEVIL

V ítejte ve starobylém světě goblinů, draků a jiných nesmyslů. *Medievil*, ačkoli nevypadá z pera Terryho Pratchetta, se pyšní zvláště vyčpělým smyslem pro humor. Postavy tu oslovují hráče prazvláštní formou archaického jazyka, poezie tu je jaksi parodická, monstra vás bijí po hlavě s groteskním

výrazem v očích a designéri úrovní vás chtějí uvěznit do řady pokřivených pastí v pokřiveném světě hry. Všechny tyto prvky by vás měly vyzývat, abyste se přeci jen zvedli z křesla a běželi pro zlevněnou inkarnaci kdysi nedávno vcelku velkého hitu. Pokud je pokleslá fantasy literatura vaše hobby a jméno vašeho prvorozeného syna zní Bilbo, bude to patrně skvělé rozhodnutí. V opačném případě si dovoluujeme doporučit vám, abyste setrvali ve světě trojrozměrných adventur typu *Metal Gear*, prostě u něčeho, co má větší vypovídací hodnotu než vousaté příběhy o bandách skřetů v lese. Přesto je na cestě pokračování, což nás překvapuje. Shmut: Tohle je dobré pro zastydlé gobliny a přerostlé gotické punkery.

PSM verdikt: 7/10

V MODRÉM ROHU *TEKKEN* TŘETÍ, V ČERVENÉM ROHU VYZYVATEL *MEDIEVIL*. VÍTEŽ TOHOTO PLATINOVÉHO STŘETU. JE ZŘEJMÝ.

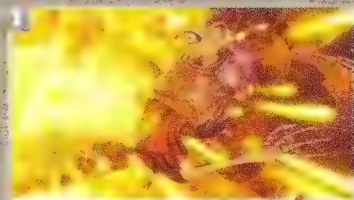
TEKKEN 3

H ra mnohokrát pokřtěna titulem Krále bojovek. *Tekken 3* je hra, která vyhnala mnohé dospělé muže na ulici, do hospod, kde chtěli zapít svůj žal a kde nebyli od dávných časů *Track & Field*. Ptáte se proč? Protože smutnou pravdou je, že v této věru královské hře jsou holky lepší než kluci. Rychlejší reakce? Možná. Vyšší úroveň manuální zručnosti? Kdo ví?

Ale co vlastně učinilo z *Tekkenu 3* takovou legendu? Byla to ultimativní grafika? Byla to fantastická rychlost a plynulost přirozené animace. Byly to vynikající pointy filmových sekvencí? Či šílené styly nových postav? To je ještě větší tajemství. Shmut: Ladný tanec, ve kterém se přerážejí končetiny.

PSM verdikt: 10/10

Justin Calvert



1 Medievil byl poražen 3 Tekkenem.

PS A PC

PC SUPER HRY PRO PS A PS2

D Games Bussines, významný odborný herní časopis, informoval, že společnost Epic Megagames připravuje

konverzi hry *Unreal Tournament* pro PlayStation2. Samotný *Unreal* je již nějaký čas potvrzen pro stávající PlayStation, a to na čas vánoční. *Unreal Tournament* je novým pokračováním této hry, jež se zaměřuje především na multiplayer. Viceprezident Epiku Mark Rein byl časopisem citován takto: „Jestliže budeme pracovat na enginu pro PlayStation2, pak je pravděpodobné, že na něm vyrobíme i další hry.“

Tato velice příjemná zpráva dorazila v okamžiku, kdy i řada dalších prvotřídních PCtitulů prodělává metamorfózu do tvaru vhodného pro hardwarové systémy Sony. *Quake II* je již delší dobu realitou (koukněte na sekci PrePlay tohoto čísla). Zářveň bylo nedávno oznámeno, že se vyvíjí hra z řady *Command & Conquer* pro PlayStation2. Náhle se zdá, že propast mezi ostrou grafikou a vysokým výkonem technologie PC a specializovanými herními stroji od Sony není zdaleka tak velká, jak se zdálo. Co dál? Bohužel nemůžeme prozradit nic



konkrétního, ale důvěrný zdroj nás na ECTS informoval, že jistý britský výrobce her se v současnosti zabývá konvertováním jedné z absolutně nejlepších PC her všech dob pro vaši PlayStation. Kdybychom nyní prozradili to,

co víme, patrně bychom skončili s kulkou v hlavě někde v temném podchodu. Ale můžete se těšit na velikánské a pompézní oznámení ještě před Vánocemi.

[1-2] Od chvíle, kdy je *Quake II* pro PlayStation realitou, se konverze tak vyspělé hry, jako je *Unreal* už nezdá být tak neuvěřitelná. [3] Dočkáme se hry *Command & Conquer: Tiberian Sun* pro PlayStation2? [4] Vysoce atraktivní *Quake II* bude recenzován v příštím čísle PSM.

BOXOVACÍ INTERMEZZO

EA VYDAJÍ KNOCKOUT KINGS 2000 PRO VÁNOCE

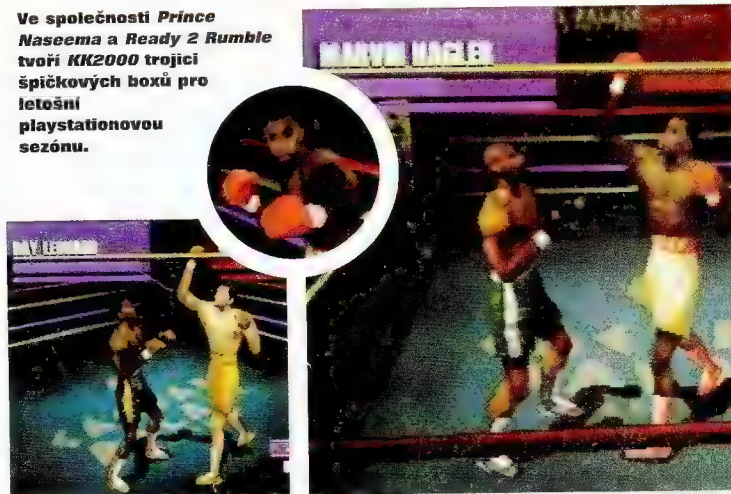
Na ECTS jsme byli svědky předvedení nejnovějšího dílu série *Knockout Kings* od vancouverského týmu EA Sports. Datum vydání bylo oznámeno na listopad. Už na první pohled bylo vidět mnohá zlepšení proti předchozímu dílu *Knockout Kings*.

Mluví EA nám prozradil: „Čistě zábavnou součástí hry budou režimy Arcade a Slug Fest. Zbývající režimy jsou spíše zaměřeny na realistickou simulaci boxu. Je tu režim Career, který hovoří sám za sebe. V režimu Training můžete dokonce cvičit v tělocvičně. Díky existenci režimu Great Fights se

dokonce můžete zúčastnit soubojů proti mnoha bývalým mistrům světa (například De La Hoya, Fraizer a legendární Muhammad Ali v dosti věrném provedení). Dále budete mít možnost designovat své vlastní boxery dle libosti, nálady a vašich čistě soukromých choutek.

Klíčovým prvkem bude schopnost předvádět kombinace úderů, podobně jako tomu je v klasických bojovkách. Hra též obsahuje autentické haly a stadiony, takže je docela možné, že se váš první zápas v *Knockout Kings 2000* odehraje v proslavené hale v Las Vegas. Příští měsíc očekávejte PrePlay této hry.

Ve společnosti Prince Naseema a Ready 2 Rumble tvoří KK2000 trojici špičkových boxů pro letošní playstationovou sezónu.



LOADING

83% COMPLETE

NOMINACE BAFTA

OHLÁŠENÍ KANDIDÁTŮ NA CENY

Pne 22. září byly ohlášeny nominace Britské akademie filmového a televizního umění v oboru interaktivní zábavy (BAFTA).

Jsou to patrně nejvýznamnější ceny, které lze v evropských poměrech získat, jste-li výrobcem videoher. V loňské roce například cenu za nejlepší hru roku získala bondovka *GoldenEye* pro N64. Majitele PlayStationu nejvíce potěšilo, že cenu za nejlepší práci programátorů získal milované *Gran Turismo*. Zde jsou letošní nominace:

CENA ZA HERNÍ INOVACI:

- *Zelda: Ocarina of Time* (N64/Nintendo)
- *Outcast* (PC/Apeal)
- *Half-Life* (PC/Valve)

CENA ZA NEJLEPŠÍ HRU:

- *Half-Life* (PC/Valve)
- *Hidden & Dangerous* (PC/Illusion)
- *Zelda: Ocarina of Time* (N64/Nintendo)

CENA ZA ANIMACI:

- *Driver* (PlayStation/Reflections)
- *Half-Life* (PC/Valve)
- *FA Premier League Stars* (PC/EA)

CENA ZA ZVUK:

- *Alien Vs. Predator* (PC/Rebellion)
- *Dancing Stage* (arkáda/Konami)
- *GTA: London 1969* (PlayStation/Rockstar)

CENA ZA DESIGN:

- *Guardian Unlimited* (web/Guardian Unlimited)
- *Traitors Gate* (PC/Daydream)
- *Wip3out* (PlayStation/Psygnosis)

Budeme držet palce zástupcům playstationových her a to zejména dvacátého října, kdy proběhne slavnostní večer s udělením cen BAFTA v Londýně. Jak to dopadlo, vás samozřejmě budeme informovat.



Wip3out a Driver, playstationová želízka v ohni.

!!! WARNING !!!

Speciální série

SEMTEX energy drink s logem Sony PlayStation je v běžné distribuční síti!

Stanete-li se jeho majiteli, pošlete o tom okamžitě (samozřejmě až si vychutnáte obsah) libovolný důkaz!
Kontaktní adresa pro tuhle hru je:
PUB, Dobrovského 8, Praha 7.
Zpáteční adresa je nutná - každý měsíc na jednoho lovce čeká **bonus pro všímavé** - aktuální originálka od Sony!

Novým majitelem hry *Syphon Filter* je jeden z prvních soutěžících z čísla 16, Roman Hynčica z Přerova. Vám ostatním připomínáme, že všechna hlášení, která dojdou do uzávěrky posledního letošního čísla (tedy 16.12.99) čeká

SPECIÁLNÍ PRÉMIE OD PINELLI a SONY PlayStation:

Všechna „hlášení vyskytu“ budou znovu vyhodnocena na konci roku. Pro nejzdatnějšího hledače máme kompletní herní sadu!



Nepodceňuj nedostatek energie!



ČÍSLA O PIRÁTSTVÍ

DRUHÝ DÍL SÉRIE ČLÁNKŮ O NELEGÁLNÍ DISTRIBUCI HER

Možná jste si povšimli článku o prvních odsouzených playstationových pirátech v Česku, který jsme uveřejnili v minulém čísle PlayStation Magazínu.

V návaznosti na něj jsme se obrátili na povolanou osobu s prosbou o některé podrobnější informace na toto téma. Zajímali nás především nějaká konkrétnější data. Muž, který nám otázky zodpověděl, je pracovníkem distributora playstationových her u nás, firmy JRC, přesněji řečeno oddělení JRC-SWS (Software Security). Požádal nás o to, abychom neprozrazovali jeho jméno. Je to pochopitelné, piráti, stejně jako jiní zločinci, nejsou zvyklí jednat v rukavičkách.

Máte nějakou databázi lidí podezřelých z herně-pirátské činnosti?

Ano, vedeme si takový seznam lidí, ve kterém je k dnešnímu datu (27/9) přesně 2453 jmen.

Jak vůči takovýmto lidem postupujete?
Koordinujeme svou práci s policií a sna-

žíme se shromáždit dostatek důkazů k podání trestního oznámení.

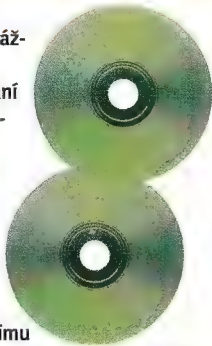
Proti kolika lidem již trestní oznámení podáno bylo?

Z celkového počtu k dnešnímu dni bylo podáno celkem 97 trestních oznámení.

V kolika případech se jednalo o PlayStation?

Z toho se v 25 případech jednalo o podezřelé z nelegálního kopírování a distribuce her pro konzolu PlayStation.

Další informace na toto téma připravujeme do budoucna. Sledujte proto stránky rubriky Loading v příštích několika číslech PlayStation Magazínu.



Tento měsíc je opět po nějaké době ve znamení určité stagnace. Kromě *Speed Fréaks* do pořadí žebříčku našich čtenářů nezasáhl žádný nový titul. Je to však klid před bouří. Dá se předpokládat, že hned několik titulů tohoto čísla pořadím v příštím čísle PSM řádně zamíchají (*NHL 2000*, *Wip3out*). Nemluvě o té vynikající herní smršti, která nás čeká na podzim (*Final Fantasy VIII*, *Dino Crisis*, *Quake II* - vše recenzováno v budoucím čísle!).

V zahraničních žebříčcích stojí za povšimnutí ovládnutí toho amerického sportovními tituly (americký fotbal) a světový úspěch hry *Driver*.

Vylosovaní čtenáři (plato 24x 0,25l nápoje Erectus od našeho sponzora firmy Pinelli): Jaroslav Kubišek, Miroslav Janda a Veronika Balaňová

1 Silent Hill
(Konami)
Hrozná hra a jen nejlepší show
kvalitu naše čtenáře nadále neopou-
stí. Dobrá správa: ještě vás přemou-
rá jen první návod hry



2 Speed Fréaks
(SCEE)
Hra minulého čísla se zasloužila vy-
soká k vrcholům žebříčku. Výborná
konec a podobné graficky dokonalé
hry zavede! VIEL



3 Driver
(GT)
Takto energické akční žebříčky
nemá diva, stala se z něj jedna z cel-
světově nejprodávanějších playstatio-
nových her roku.



4 Bugs Bunny
(Infogrames)
Netašíli jsme, že králík Bunny a jeho
přítel karta šachové jsou v těchto
se krátkých takhle populární. (O podro-
bě v číselné Top 10)



5 V Rally 2
(Infogrames)
V první pětce bylo místo i na tak-
zvané šachy. Závodní hra francouzské
výroby. Druhé místo John Fenari, ale
příběh jiný vypráví hra



TOP 10 ČTENÁŘI PSM

◀ 1-5

- Syphon Filter** (SCEE)
- Ape Escape** (SCEE)
- Final Fantasy VII** (SCEE)
- Music** (Codemasters)
- C&C Red Alert: Retaliation** (Virgin)

TOP 5 JAPONSKO



- Legend Of Mana** (Square)
 - Powerful Pro Baseball** (Konami)
 - Minna No Golf 2** (SCEI)
 - Dino Crisis** (Capcom)
 - Everywhere Together** (SCEI)
- (srpen 1999 / zdroj: Dengeki)

TOP 5 USA



- WWF Attitude** (Acclaim)
 - Driver** (GT)
 - Madden NFL 2000** (Electronic Arts)
 - NCAA Football 2000** (Electronic Arts)
 - NFL Gameday 2000** (989/SCEA)
- (srpen 1999 / zdroj: NPD)

TOP 5 UK



- Legacy Of Kain: Soul Reaver** (Eidos)
 - Driver** (GT)
 - WWF: Attitude** (Acclaim)
 - Wip3out** (SCEE)
 - FA Premier League** (Electronic Arts)
- (23.září. 1999 / zdroj: Charttrack)

... když chceš víc, než můžeš ...

Díky sponzorovi této rubriky můžeme třem vylosovaným čtenářům, kteří svými hlasy přispějí do našeho žebříčku, slíbit karton (24x0,25l) "energie v plechovkách"!

TRUCK POWER

Letošní novinka, obsahující jedinečnou kombinaci guarany, ovoce, vitamínů a minerálů. Je tím správným motorem na dlouhou cestu nejen po silnici, ale i do světa her. Podporuje soustředění a výdrž!



energy & special drinks



PSM DOPORUČUJE

KURUSHI FINAL (PSM 18 - 9/10)



Držte si valící se kvádry od těla a zastavte jejich postup, než vám zredukuje jeden životně důležitý rozměr. Velmi jednoduchá premisa slouží této hře k logicky rychlové hratelnosti.

G-POLICE: WOJ (PSM 18 - 8/10)



Spousta smrtelných dopravních prostředků a spousta zločinných gangů budoucnosti určených k likvidaci. Pokračování jedné ze zásadních akcí pro PlayStation od Psychosis.

SPEED FREAKS (PSM 18 - 9/10)



Kdo chce závodit a ještě se přitom dosyta nasmát ve společnosti svých kamarádů, nemůže tuto simulaci motokár přehlédnout. Typ hry, který majitelům šedé konzoly scházal.

WWF ATTITUDE (PSM 18 - 8/10)



PSM má tu čest doporučit titul, který se zabývá pokleslou yankeeskou zábavou jménem wrestling. Kým ještě nebyl nikdy takhle zábavný. Vytvořte si zápasníka dle obrazu svého!

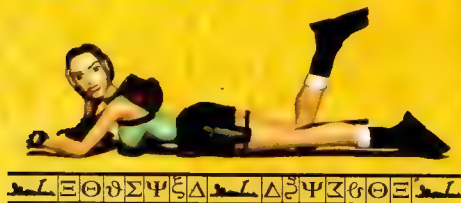
SEZNAMTE SE TOMB RAIDER: TLR



η αωρατ δο γροβυ

Lara se ve svém nejnovějším a dosud nejambicióznějším playstationovém dobrodružství vrátí ke kořenům. Justin Calvert se vydal na pokec s Adrianem Smithem z Core Design.

Přestože za sebou Core Design mají úspěšných deset let a více než 50 titulů, Lara Croft stále zůstává jejich zdaleka nejžhavějším článkem. Tato po zuby ozbrojená kybernetická bomba je hvězdou jednoho z nejlépe prodávaných herních seriálů všech dob - *Tomb Raider*. Ale neříkejte, vy ji také znáte? Je dost pravděpodobné, že jste si poříдили alespoň jeden ze tří dílů. A pokud máte všechny, není na tom nic divného. Kombinace těchto tří titulů si již našla cestu k neuvěřitelným 16 milionům spokojených majitelů. Core Design se tak zařadili mezi nejvýznamnější developery videoher na světě, jejich Lara Croft je bezesporu nejdůležitější videoherní ikonou devadesátých let. Dala zapomenout na baculaté příšerky a italské instalatery - hráči playstationové generace se rozhodli trávit čas s Larou, ostrou dívkou v dokonalém těle. Kdo jim to může mít za zlé? ▶

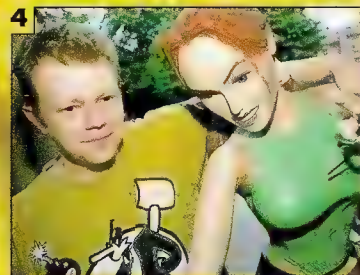
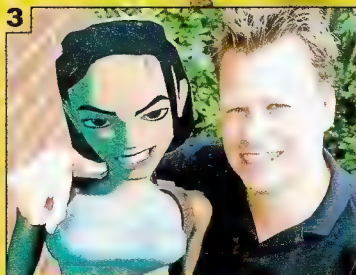


SEZNAMTE SE | TOMB RAIDER: TLR

► Z rozhovoru s Adrianem Smithem, který je v Core Design šéfem vývoje, se dozvídáme, že se pokračování první hry *TR* málem nekonalo. „Když jsme dokončili *Tomb Raider*, naivně a bláhově jsme si říkali, 'Díky bohu je to za námi!' A už se k tomu nikdy nebudeme muset vracet.“ Čemu tedy, když pomineme úspěch, který tato hra získala, vděčíme za to, že jste změnili názor? „Lidé tehdy přímo zešíleli. A žadonili o *Tomb Raidera* s novými úrovněmi. Přesto bych dvojku nenazval datadiskem. Vložili jsme do ní hodně úsilí a spoustu věcí jsme změnili. Dopadlo to, jak všichni víme, vcelku dobře.“ 'Vcelku dobře' je poněkud slabé slovo. Když byl *Tomb Raider II* v listopadu 1997 vyvrhnut na pulty obchodů, stal se nejrychleji prodávanou hrou v historii. Do dneška se ho prodalo více než 4 miliony kousků. Jak se dalo čekat, byl nedlouho poté oznámen *Tomb Raider III*.

„*Tomb Raider III* pro nás představoval zajímavý projekt. Vydali jsme *Tomb Raider II*, na který všichni čekali a všichni si ho koupili. Ovšem až prodej třetího pokračování mohl být skutečným testem kvality a úspěšnosti. Pro *Tomb Raider III* vznikl zbrusu nový tým a jeho členové přinesli nové zajímavé nápady a důležité změny. Taktéž jsme zvolili trochu jiný směr pro způsob hratelnosti. Věděli jsme, že lidé touží po mnohem rozsáhlejší hře, že chtějí více prozkoumávat, a tak jsme se o to postarali.“

Pro některé lidi byla převážně průzkumnická podstata úrovně v *Tomb Raider III* trochu zklamáním. Jaké ohlasy jste dostávali od fanoušků? „Nic vysloveně špatného, jen si myslím, že tolik neuspokojovala ty úplně skalní fanoušky *Tomb Raidera*. Nebylo to přesně to, co si představovali. Některým lidem se to líbilo, jiným ne a vyznat se v tom pro nás nebylo jednoduché. Možná že *Tomb Raider III* je až trochu moc velký, což asi zní dost divně. Samotné úrovně jsou hodně rozsáhlé. Vaším úkolem je procházet všechny prostory, sebrat nějakou věc, pak chodit dalších 20 minut, projít celou zpáteční cestu a zase něco sebrat. Lidé ztráceli kontext, ztráceli směr, ztráceli všechno! Je to podivné, protože 12 měsíců před jejím vydáním se hráči vyjadřovali v tom smyslu, že chtějí



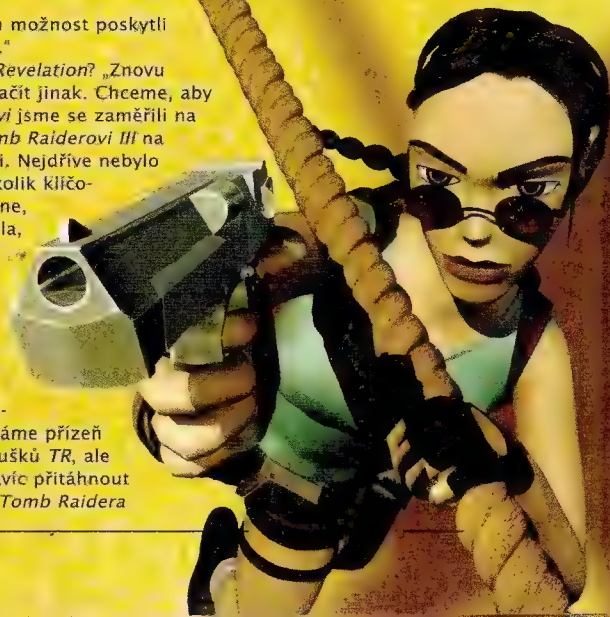
1 Stvůry jsou nejen hutnější na pohled, ale i v bojové praxi. **2-4** Jsme ochotni pochopit, že ti, kdo mají co dočinění s *Tomb Raiderem*, mají hlavy i kanceláře plné Larry Croft. Ale nezávidíme jim to.

každou úroveň pořádně prozkoumávat. My jsme jim tu možnost poskytli a ukázalo se, že to pro některé z nich nebylo to pravé.“

Jaké jsou tedy výhledy pro *Tomb Raider: The Last Revelation*? „Znovu jsme uspořádali válečnou poradu a rozhodli jsme se začít jinak. Chceme, aby *TLR* byl technikou hry hodně odlišný. V *Tomb Raiderovi II* jsme se zaměřili na průzkum a rébusy, v *Tomb Raiderovi II* na akci a v *Tomb Raiderovi III* na kombinaci všeho předchozího na mnohem vyšší úrovni. Nejdříve nebylo zcela jasné, co máme dělat s *TLR*. Stálo před námi několik klíčových úkolů. Prvním a nejdůležitějším bylo, věřte nebo ne, získat ještě další nové uživatele. Série *Tomb Raider* byla,

jak víte, neuvěřitelně úspěšná, ale my chceme jednoznačně oslovit i ty, kteří ji ještě dosud nikdy nehráli. Jsme přesvědčení, že získáme přízeň současných fanoušků *TR*, ale chtěli bychom navíc přitáhnout i lidi, kteří si na *Tomb Raidera*

„Když jsme dokončili hru *Tomb Raider*, naivně a bláhově jsme si říkali 'Díky bohu je to za námi!' A už se k tomu nikdy nebudeme muset vracet.“





1 Zbrusu nový dynamický systém osvětlení dovolil designérům dokonale ztvárnit diskotéku ve starověkém Egyptě. **2** Plynová maska. Nepřipomíná vám to něco? **3** Lara má v tomto hlavolamu za úkol uspořádat planety ve vesmíru. Je to přeci jenom bohyně.



"Egypt je pro TR nejpříhodnějším místem. Vždyť je tam největší koncentrace starověkých hrobů. Dobývání skrytých zatuchlých kobek je, jak jste si jistě ráčili povšimnout, Lařino hobby."

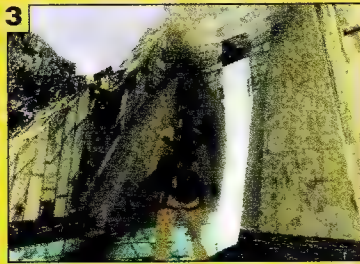
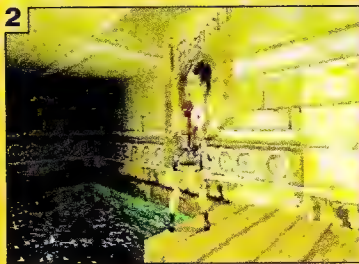
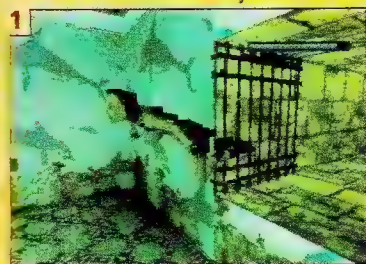


ještě ani nesáhli. U čtvrtého pokračování to nebude nic lehkého, protože si leckdo bude myslet, že nejdřív musí hrát I, II a III."

Co s tím tedy provedete? „Tomb Raider III byl z dnešního pohledu příliš obtížný. TLR tedy bude o něco jednodušší, přesto zaujme i nejsilnější fanoušky, jež Tomb Raideru zachovávají věrnost už od samého

s další postavou Von Croym, který bude jejím učitelem. Právě on ji trénoval. Všechno, co umí, se naučila od něj a on zůstává přítomen po celou dobu hry, dává na ni pozor a radí jí."

Zůstane hratelnost ve většině ohledů stejná? Na co se můžeme těšit. Že by nové pohyby? Nebo nový šatník? „Tomb Raider: The Last Revelation je adventura v pravém slova smyslu. Od začátku do konce je to jedna jediná hra, jeden jediný konzistentní příběh. Lara nebude jako dříve cestovat z jednoho koutu zeměkoule na druhý. Vše se odehrává v jediné lokalitě. To nám umožnilo celou hru propojit mnohem poutavější zápletkou a zainteresovat tak hráče ještě mnohem více. The Last Revelation je naprosto odlišná hra - dra-



1-3 I.- III: Čím lepší grafika, tím hojnější publikum. TLR v tomto trendu hodlá bezesporu pokračovat.

maticky odlišná od všeho, co jsme až dosud viděli. Rafinovaný příběh se stal nedílnou součástí naší adventury a odvíjí se zároveň s postupem hry. K rozvoji zápletky jsme použili střihové sekvence, FMV i interakci s ostatními postavami. V minulosti jsme vždycky používali řadu úrovní s vlastními minipříběhy a chabým propojením s další částí. Zde bude mít vaše interakce s ostatními postavami značný vliv na průběh hry."

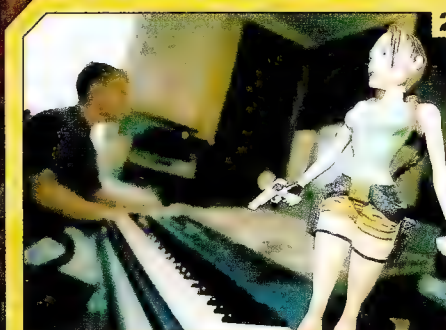
Zmiňovanou lokalitou hry je, jak jsme uvedli v dřívějších článcích o TLR, Egypt. Příznivci původní hry si vzpomenou, že některé úrovně první hry se odehrávaly mezi sfingami v boji proti mumii a podobně. „Egypt je pro Tomb Raider asi nejpříhodnějším místem. Vždyť je tam asi největší koncentrace starověkých hrobů na světě. Dobývání skrytých zatuchlých kobek je, jak jste si jistě ráčili povšimnout, Lařino hobby. Kde jinde by se mohla cítit lépe než v Egyptě? Celá tahle oblast je zahalena dodnes tajemstvím, což nám poskytuje vynikající příležitost jak začlenit do hry spoustu fantastických podívností při zachování pocitu 'tohle by se mohlo doopravdy stát'."

Dobře, takže příběh je jednoduchý a detailnější, ale co vlastní mechanismus hry - prodělal engine nějaké podstatné změny? „Herní algoritmus se dost proměnil. Všechno, na co jsou lidé zvyklí - kvádry, páky,

SEZNAMTE SE | TOMB RAIDER: TLR



1 Těžko říct komu to víc sluší, jestli nové Laře, nebo tomu krasavci nalevo.
2 Jeden z nových pohybů: chůze po obřím keyboardu. 3 Jeden svět nutně neznamená jednu sadu textur.



► klíče, to vše bylo odstraněno. Příběh se rozvíjí na základě zcela nového herního systému. Už to není tak, že jen sbíráte různé věci, přidáváte je do menu a pak je v určitý okamžik použijete. Místo toho je tu dokonalejší systém pro práci s předměty, který dokonce umožňuje kombinování několika způsobů. Je to velká změna, díky níž jsme měli možnost vytvářet zcela novou škálu logických úkolů. Prvky inventáře nehrají vždycky nezbytnou roli v postupu hry, ale obecně vám usnadňují život. Když máte například sestřelit několik hrnců visících u stropu a máte k dispozici výbušné granáty, nemusíte se tolik trápit s přesným mířením. Pokud žádné nemáte, budete tu muset stát, nabíjet pistoli a zkoušet štěstí. Nesmíte při volbě zbraní zapomínat na takti-

ku. Tak například kůš je zbraň pro míření z pohledu první osoby a hodí se pro sestřelování jednotlivých věcí. Pokud se rozhodnete střílet pouze z ní, ztížíte si situaci, ale nikdo vám v tom nebude bránit. Inventurní systém nám dovolil začlenit mnohem víc interakce s prostředím. Pokud máte baterku a baterie, můžete baterku používat. Pak si uvědomíte, že můžete baterku zkombinovat s puškou, a dostanete pušku, s jejíž pomocí můžete mířit i ve tmě. *TLR* je zbrusu nová hra - je obtížné vyjádřit to číslem, ale technicky je hodně, hodně odlišná. 90 % engine je nových. Stále je to *Tomb Raider*, ale všechno jsme předělali."

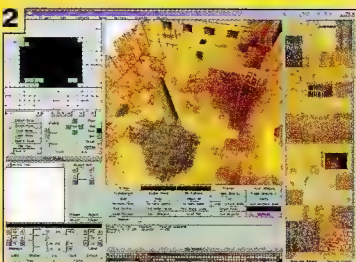
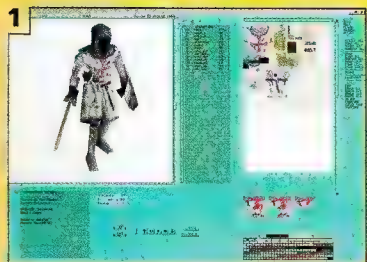
Po tomto rozhovoru se PSM naskytla nejen vzácná příležitost sejit se s týmem tvůrců *TLR*, ale hlavně spatřit poprvé toužebně očekávaný *Tomb Raider IV*. Je to neuvěřitelné. Grafické vylepšení je zřejmě na první pohled - nový světelný systém umožnil designérům úroveň realizovat své vize způsobem dříve nevidaným. Po úrovních jsou rozptýleny dobře vypadající objekty přirozených tvarů a všechno vypadá o další kus reálněji. Lara vypadá lépe než kdy dříve a nemá to na svědomí plastický chirurg. Zvláště hebká plet jí dodává veli-



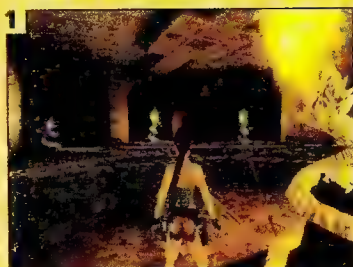
Grafické vylepšení je zřejmě na první pohled - nový světelný systém umožnil designérům úroveň realizovat své vize způsobem dříve nevidaným.



ce jemný celkový vzhled. Za povšimnutí ale stojí hlavně dokonalejší inteligence, kterou získali někteří nepřátelé, a díky níž opravdu vzbuzují respekt. Jeden z nich, hodně se podobá jakémusi samurajovi, je ozbrojen pistolí, mečem a umí všechny pohyby, které má k dispozici i Lara. PSM se mu nejprve v blažené nevědomosti chtěl uhnout na místo, které se zdálo být mimo jeho dosah - naše Lara přeskočila několik propastí a překonala všutý převis. Na chvíli se zdálo, že protivník nemůže nic dělat. Stál na druhé straně místnosti a občas vystřelil do prázdna. Pak si najednou začal trochu negentlemansky klest cestu přes propasti (vydal se skoro stejnou cestou jako my), a když byl dostatečně blízko na to, aby mohl zaútočit, neváhal a tasil meč. Ne všichni nepřátelé jsou takhle schopní a agresivní. Přesto když vás takový



1-3 Last Revelation z pohledu designéra - zde se rodí tombraderovská kouzla.



1 Některé lokace značně připomínají první díl. 2 V této verzi jsou úrovně momentálně obydlené jen řídce, přesto už působí dokonalým dojmem.

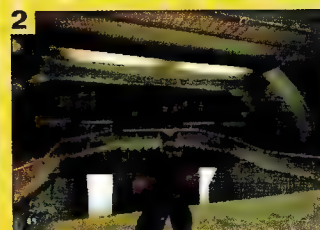
nepřítel pronásleduje, určitě si vzpomene na nezdobytného T1000 z filmu Terminator 2.

Ještě zajímavější je skutečnost, že množství pohybů, které má v TLR Lara k dispozici, se momentálně pohybuje kolem 40 - což je dvakrát víc než v Tomb Raiderovi III (a ještě mnohonásobně více, než tomu bylo u prvních dvou dílů her s Larou Croft). Spousta z nich je identická, jako schopnost otevřít nebo vykopnout dveře, ale mnohé z nich jsou doslova branou k novým dimenzím hratelnosti. Prvkem, na který jsou tvůrci nejpyšnější, je asi schopnost šplhat a houpat se na provaze, ale ke cti jim slouží i mnohem subtilnější vylepšení, jako je třeba schopnost přeručkovat kolem rohů, když visíte na rukou. Přidejte si k tomu všemu řadu dalších originálních pohybů pro slečnu v hlavní roli, několik nových vozidel, spoustu zajímavých nástrojů a jejich kombinace (jedna z pozoruhodných vlastností nového menu), pohled z první osoby při používání dalekohledu nebo kuše, nové deníkové záznamy, ve kterých najdete stručnou minulost každé postavy

FIGHTING FORCE 2

Core Design letos na podzim přichází také s hrou *Fighting Force 2*. Naštěstí má toto pokračování s původní hrou asi tolik společného jako *Tetris* s *Metal Gear Solid* - tedy hodně málo. Původní *Fighting Force* byla více méně moderní verzi hry *Double Dragon*. Byla to rolující bojovka pro dva hráče s hodně omezeným množstvím pohybů, několika málo zbraněmi a hordami hloupých nepřátel, kteří ač přicházeli v přesile, neměli šanci prodloužit krátký život malinkaté hry. Ve *Fighting Force 2* se s ničím takovým nesetkáte, ovšem s výjimkou zbraní, které se tu vyskytují v mnohem dokonalější podobě a ve větším množství. Hra je uzpůsobena jen pro jednoho hráče, a co se týče postavy, nemůžete si nijak vybrat - hrajete Hawka Mansona, kterého si možná ještě z prvního dílu pamatujete (vypadá však několikanásobně lépe). Nyní je z něho příslušník SI-COP, má spoustu pohybů a vydal se na misi proti zlé korporaci Nackamichi, jež se zabývá tajnými experimenty s klonováním lidských bytostí.

Klonování je ovšem ještě v plenkách, a tak není překvapením, že došlo k nějaké té chybičce, a následně ke vzniku velmi ošklivých mutantů. Tito se potácejí po úrovních a vy jste v roli zemědělce, který musí kosit přerostlou travu. Ovšem nečekejte, že si vystačíte v tlíku a bermudách. Musíte se nejdřív ozbrojit až po poslední stoličku a i tak většinou budete nepřátele likvidovat na dálku. Jste-li spíše vyznavači bojového umění, pak vás asi *Fighting Force 2* zklame. Ovšem ti, co v poslední době podlehl kouzlu her typu *MGS*, budou potěšeni zjištěním, že většinu



1-2 *Fighting Force* byla proměněna k nepoznání. 3 Jak se pozná tým FF2? Neobjímají se s papirovou Larou.

problémů lze efektivněji řešit hlavou než raketometem. Stejně jako ve hře *Tomb Raider: TLR* se Core zaměřili na zpracování inteligence mnoha nepřátel. Na vaši přítomnost bude každý reagovat jinak a záleží i na tom, jestli střelíte a jestli je nepřítel v přesile. Pokud přežijí dost dlouho, mohou se vaši protivníci rozhodnout k útěku

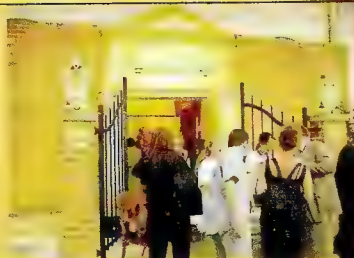
a spustí někde za rohem poplach. Pro dosažení speciální chutě byl v *Fighting Force 2* použit recept užívající ingredience vypůjčené z *Tomb Raidera* a *Metal Gear Solid*. Jsme zvědaví, čím se na závěr chutně vypadající porce dokoření.

a které často poskytnou potřebné zachytivé body, skvělý příběh, o němž ale bohužel prozatím nesmíme moc mluvit - a je velice těžké si představit hru *Tomb Raider: The Last Revelation* v jiné pozici než jako další budoucí superhit. PlayStation 2 už číhá ve vzduchu, ale do doby, než si najde svého hrdinu, je toto důkaz, že staré nápady mohou být zároveň ty nejlepší. Zpátky do budoucnosti? Vítejte v *The Last Revelation*.



Eidos na ECTS

Eidos byl jednou z firem, které ušetřily na nákladné instalaci a místo toho zřídily pouze uzavřený koutek pro zvané. Prostory byly zařízeny ve stylu zámku Lary Corft (s egyptskými archeologickými trofeji všude možně) a předváděly se tam některé žhavé tituly pro letošní Vánoce.





1 EA strávili spoustu času zdokonalováním svého fotbalového manšaftu pro letošní sezónu. **2-4** Podívejte! Jsou tu i týmy ze Spojených států. Ale koho zajímají týmy jako Miami Marlins nebo Boston Berks?



PROFIL

Matt Brown

Povolání: herní architekt a technický ředitel

Popis práce: „Jsem plně odpovědný za veškeré kódování, které se ve hře používá, stejně jako za všechny nástroje a procesy, jimiž se design dostává do PlayStationu.“

Historie: „Kromě FIFA: World Cup a FIFA 99 jsem pracoval na Lost World: Jurassic Park (na těch zábavnějších částech). Rovněž jsem se podílel na několika hrách vyvířených v DreamWorks Interactive (Tai Fu, Small Soldiers a několik dalších).“

Vlivy na tuto hru: „Spoustu času jsme strávili hraním produktů od konkurence, zejména firem Konami a Eidos, ale hodně jsme se naučili i z jiných, dnes už klasických her v úplně jiných žánrech, třeba z bojovky.“

Oblíbená hra: „Asi bych volil Tekken 3 nebo Soul Edge.“

FIFA 2000

Fotbálek FIFA, to je svého druhu evergreen - a chystá se znovu rozkvést.

Styl: sportovní (fotbal)

Vydavatel: Electronic Arts

Výrobce: EA Sports

Datum vydání: listopad

Tak ti dobří hoši z Kanady se rozhodli, že řeknou své konečné slovo, co se fotbalových simulátorů týče. Tedy pochopitelně pouze do příštího roku. Ovšem je zde otázka, zda-li se jim podaří vyřídít tu bandu od ISS? A to už vůbec nemluví o tom, že do ohně se chystá vstoupit se svým železem i Sony. My jsme si o novém titulu jménem FIFA 2000 povídali s Mattem Brownem.

Můžete nám hru popsat?

FIFA 2000 je nejmodernější, nejvstřícnější a vizuálně nejlepší fotbalová hra, která kdy vznikla. Týmy i jednotliví hráči jsou zpracováni do toho nejmenšího detailu. Celý poslední rok jsme strávili sbíráním a tříděním všech těch prvků, které z fotbalu činí



1 Hop, pink a bum do branky. **2** S červenou kartou málekdo udrží nervy na uzdě.



nejpopulárnější hru planety. Hru jsme prohloubili hlavně po taktické stránce, zvýšili míru interakce mezi jednotlivými hráči (strkání apod.), navíc jsme přidali několik nových kamer a režimů Replay, aby celek působil věrohodnějším dojmem než všechny předchozí díly. S ohledem na PlayStation jmenovitě jsme zvýšili framuovou frekvenci na slušných 25 za sekundu, přidali jsme i dynamické osvětlení v reálném čase. Dokonce i povrch je teď podobný trávníku mnohem víc než dříve.

Co je úplně nového?

Vedle věcí, které jsem už zmínil, jsme do hry zahrnuli nový systém kolizí. Nyní můžete soupeři míč ukopnout na roh, nebo střelu zablokovat vlastním tělem. To je myslím velmi dobrá a užitečná věc. Nový systém navíc umožňuje vytvářet mnohem realističtější formace i pokrytí hráčů. Stejně tak dostává hra mnohem realističtější tempo. Podařilo se nám zachovat spád a nasazení předchozích verzí, nicméně v této verzi přece jen budete mít více času si útok pořádně promyslet,

než vás obrana soupeře zmáčkne. Rovněž se nám podařilo zjednodušit ovládání, spoustu pohybů jsme vztáhli k nějakému kontextu a zároveň jsme přidali implicitní i hráčem ovládané krytí.

Jdou dělat nějaké nové triky s míčem?

Ale samozřejmě. Díky novému ovládání je spousta triků skutečně snazší. To pochopitelně neznamená, že své kamarády budete porážet jen tak, snadno, bez tréninku.

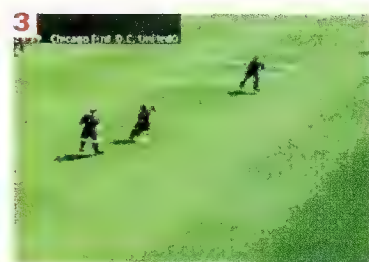
Můžete nám prozradit, kolik týmů zde bude?

Při posledním počítání nám vyšlo číslo 450. Jako obvykle i tentokrát jsme dostávali požadavky na zahrnutí toho či onoho týmu z celé zeměkoule, a tak jsme se skutečně snažili dostat do hry co nejvíce týmů.

Na jaké turnajové režimy se můžeme těšit?

(1-3) Spousta času byla věnována zdokonalení textur a světelných efektů.

(4-5) Rozhodčí nejsou v základním nastavení příliš přísní. **(3)** Brankářova AI byla vylepšena tak, aby přirozeně reagoval i na centrované míče.



FIFA 2000 má nový tzv. Season Mode, kde budete hrát ligu a pohárové zápasy jako součást jednoho scénáře. Ve hře můžete absolvovat několik po sobě jdoucích sezón v rámci jednoho sledu a můžete se dívat na zápasy svých budoucích soupeřů. Co se týče různých soutěží v rámci sezón, jsou tu samozřejmě ligy, dva evropské poháry, ligový pohárový turnaj atd. Navíc si můžete vytvořit jakýkoli turnaj dle svých představ. FIFA 2000 též obsahuje normální mistrovství umístěné dobově na, ve shodě se svým pojmenováním, konec milénia. Režim Classic Cup dále umožňuje turnaj 40 nejlepších týmů všech dob, kde se můžete rozhodnout hrát za jeden z těchto slavných týmů historie, či pokusit se je porazit se svým oblíbeným týmem současnosti.

Kdo má na triku komentář?

Asi tušíte, že jsme opět angažovali jednoho z našich favoritů, Johna Motsona. Jako podpůrného komentátora a analytika zápasů jsme zvolili Marka Lawrensona a Gary Linecker vás bude vítat do každého zápasu.

Replaye budou v televizním duchu?

Režim Replay má ve hře FIFA 2000 velké množství vylepšení. Některé replaye jsou, jak říkáte, v duchu televizního přenosu, ale

jsou zde další a podle mého názoru ještě mnohem lepší varianty. Když v této hře dáte góla, díky replayům budete mít z něj dvojnásobnou radost.

Jak je ve hře řešen ošemetný lidský element rozhodování sudích?

Kód hry samozřejmě rozpozná každý foul, aut a ofsajd zcela bezchybně a na sto procent. Ve hře jsou ovšem nastaveni poměrně nepřísní rozhodčí, kteří často přehlížejí zákroky na hraně. Míru jejich přísnosti si ovšem můžete nastavit.

Jak se vám podařilo posbírat nejnovější data o týmech?

Vytvořili jsme tým lidí, který nám tato data sbíral - na projektu pracovali celých 12 měsíců. Udělali skutečně kus práce a my máme dnes k dispozici kompletní data o všech ve hře obsažených týmech: od váhy hráčů přes jejich fotbalovou charakteristiku až po fotku tváře a tělesné rozměry.

Je zde také nějaká možnost managementu?

Ano, máme zde řadu nových taktických voleb, které hráčům umožňují vytvářet herní styl svého týmu. Tyto funkce jsou propojeny s elektronickým mozkem vašich počítačem ovládaných spoluhráčů. Vy jakožto lidský hráč tak máte mnohem větší

kontrolu nad způsobem hry celého týmu.

Jsou stadiony modelovány podle skutečných vzorů?

Uvážíte-li, že ve hře máme nějakých 450 týmů, bylo by prakticky nemožné zahrnout i věrné kopie všech jejich domácích stadionů - trvalo by to strašně dlouho. Proto jsme zvolili jiné řešení: vybrali jsme určitý počet stadionů, které podle našeho mínění nejlépe reprezentují jednotlivé typy stadionů, které lze vidět zejména na evropské scéně.

Plánujete do hry vložit i novou podobu stadionu ve Wembley?

Strašně bychom chtěli. Nemáte s sebou náhodou obrázek? Možná že se nové, úchvatné Wembley objeví v některé budoucí verzi, ale do této se nám ho už dostat asi nepodaří.

Střetli jste se s nějakými technickými obtížemi?

Ano, obtížné bylo do hry dostat prakticky všechny nové efekty, zvýšit polygony jednotlivých hráčů, dynamické osvětlení i vylepšit framové frekvence na oněch slušných 25 f/s. Toto vše bylo asi nejtěžší.

Jsou zde nějaké utajené, skryté týmy?

V našem režimu Classic jich je možné nalézt plných 40. Jenom některé z nich se vám však

ukáží, až si hru nahrajete. Ostatní si budete muset vybojovat sami.

Kdo byl modelem pro motion-capture letos?

Tentokrát to bylo skutečně výjimečné, protože se nám podařilo sehnat oporu obrany Tottenhamu a anglické reprezentace Sola Campbella. Díky jeho předloze jsme mohli vylepšit některé obranné zákroky i fyzikální stránku hry - o to jsme se snažili dlouhou dobu.

Prozradíte nám o hře nějaké tajemství?

No, možná že nakonec narazíte na několik divně vypadajících hráčů - mají totiž světle růžové vlasy a zelenou kůži.





1) Není to jen hledání pasoucích se ovcí - ve hře se musíte vypořádat se spoustou hlavolamů. **2-3**) Svět je nebezpečný a vy jste jedinou nadějí stáda. **4-5**) Umělá stupidita ve hře působí dost reálně.

SHEEP

Béé, béé, černá ovce. Ben Everett nám poví, co všechno má ve svém ranci.



Ben Everett

Zaměstnání: herní designér

Popis práce: „Práce, e-mail, další práce, zodpovídání otázek, pivo, práce, zmrzlina, animování různých věcí, práce, pivo a spánek.“

Historie v oblasti her: „Po vystudování počítačové animace na boumemouthské univerzitě jsem začal jako animátor v Mind's Eye. Vždycky jsem měl rád hry, a tak jsem je jen začal dělat.“

Vlivy na tuto hru: „Rozhodně Lemmings. Měně zřejmě, ale stejně důležité je ovlivnění hry ze staré školy jako Toejam & Earl.“

Obľíbená hra: „Bubble Bobble. Jak mohl někdo vynést něco tak šíleného?“



1-3) Bo musí být hodně trpělivý človíček. Každý by na jeho místě už dávno vybuchl vzteky.

Styl: „stádní“

Vydavatel: Empire

Výrobce: Mind's Eye

Datum vydání: listopad

Jistý avantgardní umělec se proslavil betonovými krávmi, ale slyšeli jste někdy o pixelových ovčích? Ben Everett nás pozval, abychom se seznámili s jeho novým komickým výtvozem - hrou Sheep.

Takže pro nezasyvěné, o čem vlastně Sheep je?

Ovce byly vyslány na Zemi, aby studovaly lidi, ale ony místo toho spásaly trávu a čichaly ke květinám a úplně zapomněly, proč tu vlastně jsou. Vy se stanete jed-

ním ze čtyř pastýřů - Bo Peep (ovčák/rokový zpěvák), Adam Halfpitnt (soukromé očko), Shep (ovčácký pes) a Motley (jednoduchý malý psík). Byli jste uneseni neznámou ovčí a donuceni starat se o stádo. V 16 různých úrovních obtížnosti se budete muset vypořádat se čtyřmi druhy ovcí. Každá úroveň funguje jako samostatný svět a každá odrůda má své vlastní charakteristiky.

Jak se to hraje?

Na začátku je v každém stádu 30 idiotských ovcí a zvládnout je vyžaduje trpělivost, lásku a disciplínu učitele ve škole. Máte několik prostředků jak ovce řídit, k nimž patří hlas, schovávání se, hrubá síla a power-upy, jako je

láska a ovčí slzy.

Říkáte o Sheep, že je to nový žánr stádní hry. Co tím myslíte?

Ovce se ještě v žádné hře nepásly. Potřebujeme nový druh hry.

Prováděli jste průzkum přímo v terénu?

Strávili jsme hodně času studiem chování ovcí a vztahů ve stádě. Máme základnu v jednom zapačkově, takže studijního materiálu byla spousta.

Na jaké úrovni je ovčí „umělá inteligence“?

Ovce jsou od přírody blbě. My jsme chtěli, aby bylo snadné je hlídat, a zároveň zachovat určitou zábavnou dávku tuposti

- tyto prvky jsou zdrojem hrátelnosti i humoru.

Proč si myslíte, že děti se budou chtít stát ovčákem, když mohou být místo toho Yoshimitsu?

Tahle hra není o narostlých kybernetických s fosforovým mečem, je o legraci.

Který aspekt hry je podle vás nejlepší?

Mně se zvlášť líbí nahánění ovcí do balícího stroje v továrně na zmrzlinu.

Na co jste nejvíce pyšní?

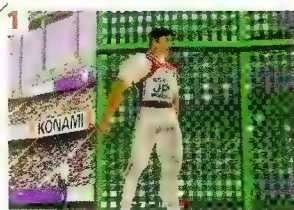
Na mechanismus ovládání stáda. Je rychlý a snadný, takže nám umožňuje stádo zavést, kam potřebujete.





INT' TRACK 'N' FIELD 2

Atletika je dřina. Dokonce i v této podobě.



(1) Narostlý borec se chystá odhodit něco hodně těžkého. **(2)** Už je to tady, neřikali jsme to? **(3)** Klasická, prsty drtící stovka. **(4)** Skvělé opakovačky znovu ožívují vaše vítězství i prohry.

Styl: sportovní

Vydavatel: Konami

Výrobce: Konami

Datum vydání: Vánoce

Rozbolavěle paice, scvrklá kůže, rozlámané nehty! Takové jsou následky hry *Track And Field*. Budete trpět, je to doslova masochistická hra. Podle nějakého pana Hosea je to však navíc královská zábava.

Řekněte o *International Track and Field 2* něco pro nezavěcné.

Je to hra, ve které se hráč účastní celé řady podle skutečnosti udělaných atletických disciplín a jeho cílem je stát se nejlepším, vyhrát zlatou medaili. Každá disciplína

má určitý kvalifikační limit, který musíte splnit, abyste postoupili do dalšího kola. Hráči též mezi sebou soutěží o nejlepší celkové bodové skóre (jako v desetiboji). Primárním cílem je získat zlaté medaile. Dalším může být překonání rekordů. Je to takový test rychlosti a vytrvalosti.

Track And Field byla skvělá hra, i když mnohé z ní bolely prsty.

O co bude její pokračování vylepšené?

Hlavním rysem hry sice zůstane co nejrychlejší mačkání tlačítek, ale u některých disciplín v této hře budete navíc potřebovat výborný timing a dokonalou reakci. Při některých disciplínách

budete dokonce muset používat taktiku, jinak své soupeře těžko porazíte.

Co nové disciplíny?

Jízda na kánoji, gymnastika, cyklistika, skoky do vody a vzpírání.

Je v *Track And Field 2* nějaký prvek, na který jste zvlášť pyšní? Hodně jsme vylepšili grafiku jak atletů, tak stadionu. Hra teď vypadá mnohem více realisticky - zvlášť animace sportovců.

Budou ve hře vystupovat nějakí skuteční atleti?

Nenajdete tu žádná skutečná jména atletů.

Co postavy z jiných her Konami? Ani ty se tady neobjeví?

Obávám se, že jsme na to neměli čas. Hodně jsme se soustředili na hratelnost.

Bude hra pro čtyři, nebo pro osm hráčů? Pro čtyři.

Je nějaká šance, že by se k *Track And Field*

dodávaly joypady s měkkými, houbovitými tlačítky, aby se předešlo bolestivým mozolům? Skvělý nápad. Jsem rád, že má někdo o hru tak fanatický zájem.

Který aspekt *Track And Fieldu 2* je váš nejoblíbenější?

Já mám nejraději cyklistiku, která patří k novým disciplínám. Prováděl jsem na ní tolik testovacího hraní, že jsem měl už vážné křeče v prstech. Myslím, že je důležité si zapamatovat, že *International Track And Field 2* je hra, která se má hrát ve více lidech, a ne jen na vlastní pěst.


Na kterých hrách pracoval tým pro *International Track And Field 2* v minulosti?

Někteří měli co do činění s původním *Track And Fieldem*, ale většina se podílela na *Nagano Winter Olympics*.

Povězte nám o *International Track And Field 2* nějaké tajemství.

Můžete se pokusit najít skryté postavy z původní hry, které zde byly speciálně vybaveny nadměrnou svalovou hmotou.

PROFIL

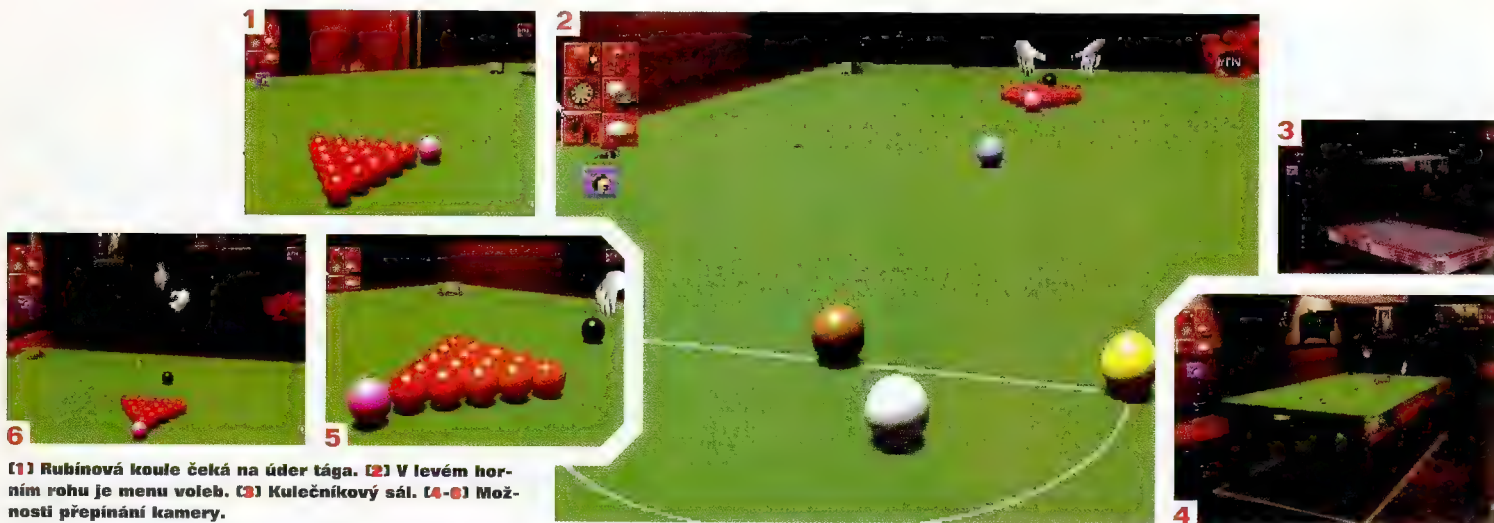


Pan Hose

- **Zaměstnanec:** reditel/programátor
- **Popis práce:** hlavně v grafice
- **Historie v oblasti her:** 20 let (pět a půl roku řízení projektu)
- **Vlivy na tuto hru:** akceová hra *Hyper Olympia*
- **Obilovaná hra:** *Missile Command*




(1) Podívejte se na ten výběr disciplín. Tyčka, kladivo, vzpírání, výška. Je to dlouhý seznam. **(2)** Cyklistika je novinkou.



[1] Rubinová koule čeká na úder tága. **[2]** V levém horním rohu je menu voleb. **[3]** Kulečnickový sál. **[4-6]** Možnosti přepínání kamery.

JIMMY WHITE'S CUEBALL

Popadněte svoje tágo, malý PC-hit se brzy dostaví v playstationové mutaci.



PROFIL

Archer Maclean

Zaměstnání: Hlavní manažer herní designér, hokej pro všechny a význačná Awesome Development's 5.12.0.

Popis práce: Už se máte nedostanu k programování ani grafice. Většinu času mi zabere řízení prací a udržování dostatečně dobré nálady.

Historie v oblasti her: Teď už píšu hry 17 let. Vytvořil jsem sedm titulů na 25 platformách. V jedné z nich přispěly z toho veselé skvělé hry, k nim patří Dropzone (1984), International Karate a Sled, jedna z nejprodávajících hitparád (K+).

Vlivy na tuto hru: Poslední se nic moc Cueballu podobalo neobdávám. Chci jít s novými standardy zábavy a to se nám podaří.

Obdobná hra: Teďka hrají: Mnohým všichni staré arkádové hry Williams, dále Duke Nukem, Grand Turismo a Yakuza 2.

Styl: sportovní (kulečník)
Vydavatel: Virgin
Výrobce: Awesome
Datum vydání: neznámé

Ve srovnání s hrou Jimmy White's Cueball budou vypadat všechny ostatní kulečnické archaicky. Tvrdí to příjmením Archer Maclean.

Povídejte nám o hře Jimmy White's Cueball.
 V podstatě se budete pohybovat v řadě neuvěřitelně detailních

kulečnickových místností, kde je úplně všechno interaktivní. Jsou tu hlavní režimy hry pool a snooker, ale i půl tuctu plně hratelných vedlejších her. Chtěl jsem vytvořit veliké místnosti, kde můžete prozkoumat všechno, co uvidíte, a nějak to použít.

Které aspekty považujete za nejzdařilejší?
 Bylo použito motion-capture rukou, které vypadají jako éterické bílé rukavice. Vystupují i v roli vašeho protivníka a rozhodčího a vidíte je, jak šmejdí v pozadí.

Můžete zahrávat falše?
 Ovšem. Najdete tu celý soubor voleb zaměřený na falše. Můžete si vyzkoušet různá řešení a nebo nechat na počítači, aby problém pomoci AI vyřešil za vás. Dokonce si můžete své řešení uložit a zkusit, jestli si s tím vaši přátelé poradí lépe. Máme jeden neuvěřitelný trik - všech 22 koulí při jeho použití skončí v dírách.

Jak jste ladili přesnost fyziky?
 Abychom vytvořili skutečné situace, použili jsme skutečné matematické zákony. Na použité kinetice a fyzice jsme provedli hodně testování.

Jakým problémům jste čelili při konverzi hry z PC pro PlayStation?
 Ne zrovna ideální vlastností PlayStation je, že zápasí se složitými matematickými operacemi. Podle mého názoru je to příčina toho, že se na konzole objevuje tak málo kva-

litních kulečnickových simulátorů.

Co jste myslel 'vedlejšími hrami'?
 Je jich spousta. Krom toho, že dřevěným klackem šfoucháte do barevných koulí, si můžete hrát se spoustou dalších věcí. Jsou tu šipky, dáma, arkádový kabinet, který skrývá mou první střílečku (Dropzone), automat s ovocem a jukeboxy.

Jakou roli hraje ve hře Jimmy White?
 Dával nám rady k taktice úderů, k používání rotace, falší atd. Legrační je, že neumí moc zacházet s myší, ale když vezmu do ruky myš já a dělám, co my radí až do chvíle, kdy se ozve „teď tam spadne“, je úspěch úderu zatraceně jistý.

Stanou se z nás díky vaší hře králové skutečnických kulečnickových stolů?
 Doufáme v to. Akorát že na skutečném kulečnickovém stole nebude, moci používat funkci „undo“.

Prozradte nám nějaké tajemství?
 Jedno z mých druhých se jmenuje Delores. To jsme si teď vymyslel.



[1-3] Tento dům nabízí mnoho druhů zábavy. Nezapomenejte si na sebe vzít něco slavnostnějšího.

SEZNAMTE SE **GTA**

ŽIVOT JAKO ZLOČIN?

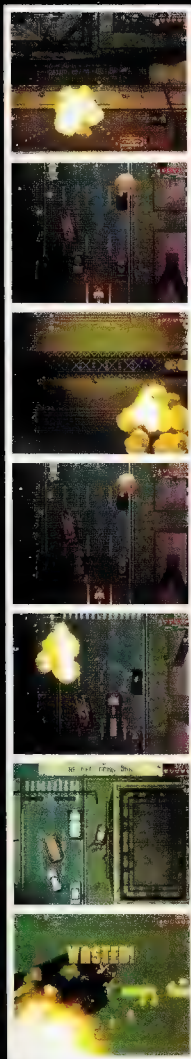
Z podsvětí se rozšířily povídačky, že se chystá vydání hry
GTA2. Dan Mayers se vypravil do temných uliček, aby zjistil,
co je na tom pravdy.

Každý průměrný programátor může stvořit videoherní brutalitu ze sprostých nadávek a všudypřítomného násilí. Přemýšlejte o tom.

chvilu. Rozpoutá to polemiku v tisku, profesionální moralisté díky tomu neztratí svá zaměstnání, hra má okamžitě na trhu obrovskou publicitu a bájně množství prodaných kopií. Čas od času se vám ale dostane do ruky hra, která sice používá takové metody, ale nikoli samoučelně. Taková hra dokonce může sympaticky posunout hranice světa videoher, a ze zábavy školáků se stane příjemné rozptýlení pro dospělé. Takovou hrou bylo i přes protesty

bulvárních plátek *Grand Theft Auto*. Občas se v něm páchaly úděsné zločiny, jako je přejíždění nevinných lidí na ulici a spousta dalších, ale nikoli tyto aspekty z něj učinily skutečnou hru pro dospělé. To byly filmové kvality, pečlivě vybraný soundtrack, reference k popkultuře, prostě věci, které by sotva rozluštilo malé dítě. Hra dětem ani určená nebyla, mezí přístupnosti byla stanovena na nejvyšší mož-

nou, osmáct let. Pak přišel *Driver* a hranice se posunula ještě dál. Hra firmy Reflections byla označena jako 'GTA ve 3D'



Tady jsou. První screenshots z **GTA2**. Je čas hedit se mared.

KODAK PMZ 6216



SEZNAMTE SE | GTA 2



Jeřáby se houpou, poldové dostali smyk a z prťavých lidiček je vláhka skvrna mezi asfaltem a gumou. Příšer-ná, ale podivně fascinující zábava.

(ačkoliv tu žádné kontroverzní přejíždění lidí možné není). Ve skutečnosti to ale nebylo žádné GTA ve 3D, ale velmi netradiční závodní hra. Jedním z problémů *Drive-ra* je grafická kosterbatost a hlavně šílené doskakování. Můžeme se dohadovat, že je to způsobeno technickými limity konzoly - PlayStation jednoduše není schopna vyhovět nárokům, které by skutečně *GTA* ve 3D mělo. Takže i přes počáteční zklamání je od Rockstar asi moudré, že v připravovaném *GTA2* zůstává u pohledu shora. Čím je však budoucí díl bohatší? Na *GTA2* se pracovalo několik let

a za tu dobu se udála spousta změn. Tým DMA, který vytvořil původní hru, se naštěstí dal znovu dohromady, i když tentokrát pod hlavičkou Rockstar Games. Během vývoje první hry se potýkali se začleněním mnoha předložených nápadů. V pokračování už to bylo jiné. Sam Houser, prezident Rockstar Games si o svém novém dětáku popovídal s PSM. „Všechno je větší, šílenější, rychlejší a lepší než v originálu. Přidali jsme nové trasy hratelnosti, které se liší od všeho, co kdy kdo před námi udělal. Zaměřili jsme se na válku gangů.“ Základ je stejný, začínáte jako dvoubitový lupič, který se snaží nějakou prokousat životem. S počtem

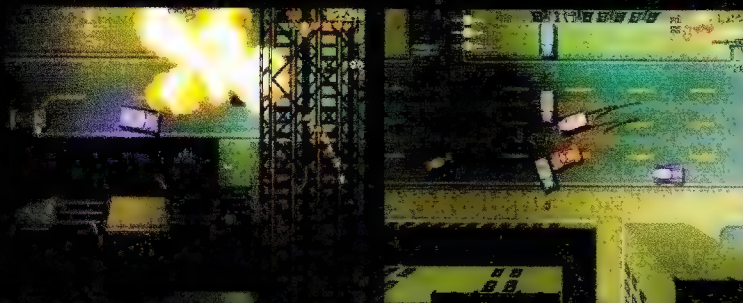
zvládnutých misí roste i vaše autorita mezi kriminálními živly. Celá hra se odehrává ve fiktivním americkém městě, říká Sam, „asi tak tři týdny v budoucnosti. V této hře jsme chtěli zůstat ve Státech, ale nechtěli jsme být vázáni žádným skutečným místem.“ Ulice ovládané gangy byly rozděleny do třech různých oblastí. Na pohled je všechno špinavější než v seriálových barvách vyvedený originál, což přispívá k dojmům, že to, co hrajete, je rozhodně mládeži nepřístupné. Sam

nám prozradil, že celou grafiku řádně překopali, aby mohli zařadit „Hodně rozšířený soubor textur a zcela nový grafický algoritmus“ - ze hry se teď stal skutečný 3D titul s náhledem shora.

V tomto městě je možná interakce se vším, ale už nebudete centrem pozornosti. Kamkoliv se vydáte, narazíte na nějaké nepředvídané události. Na rohu ulice možná někdo prodává drogy, někoho možná právě olupují, možná někde uprostřed mise oloupí i vás. Nikdo nemůže vědět, jak s vámi hra naloží, ale bude asi dobré dávat si pozor, jinak se na vás pověsí tlupa ochránců zákona. Právě

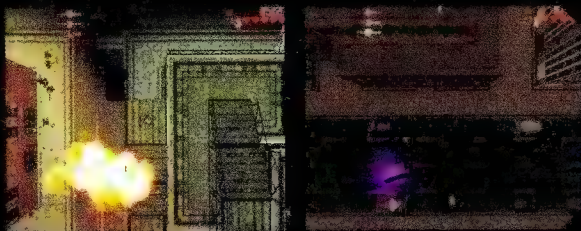
tohle hru odlišuje od jejích předchůdkyň. Spíše než abyste se propracovávali jednotlivými misemi, necháte se zaměstnat jedním ze sedmi gangů. Vykonáte práci, kterou po vás chtějí, získáte si tak jejich úctu a následně dostanete další práci. Tohle je důležitý aspekt pro Sama: „Respekt je všechno, protože bez toho, aby si vás některá z band vážila, neseženete práci, a když úctu ztratíte, je pravděpodobné, že přijdete o život.“ Je to tvrdé. Přidejte se k jednomu gangu, a znepráteľíte si ostatní. Hrajte to na všechny strany, a riskujete, že nedáte dohromady dost bodů.

Jak to všechno přesně funguje? „Všechny mise vám zadávají pouliční gangy poté, co si získáte trochu jejich kriminálnícké náklonnosti,“ říká Sam. „Dají vám práci, jen když jsou přesvědčeni, že ve válce gangů stojíte na jejich straně. Švou loajalitu musíte dokazovat napadáním ostatních band. Až si vás gang oblíbí, nabídne



Vzhled nového *GTA2*, i když to není žádná revoluce, lahodí oku. Explóze jsou fakticky lahůdkové.





Město je temné, hrůzostrašné místo - obzvlášť pokud jste se přidali na stranu té nesprávné party.

vám práci. A samozřejmě když si vás oblíbí jedna banda, ostatní začnou přemýšlet o ošklivých způsobech, jak vás dostat pod kytky." Gangy mají několik podob. Hnutí Křišna z první hry se přeměnilo v bojovou sílu, kterou je třeba mít na zřeteli a která se koupe v drogách. Yakusa je drsná banda japonských mafiánů. Všechny ale předčí Zaibatsu, industriální společnost vytvořenou podle OCP z Robocopa. Tito maníci vyrábějí drogy, které pak konzumují mimo jiné Křišňáci. Chytré je, že čím více se ztotožníte s kulturou gangu, tím více zjistíte o vztazích mezi nimi. Někteří se sice jeví jako nepřátelé, ale jsou v postatě spojenci. GTA by ale nebylo GTA bez poldů. I tady došlo ke změně, takže teď se setkáme se čtyřmi

úrovněmi policistů. Sam o nich hovoří s neskrývaným vzrušením, "Mě se líbí nové druhy policie. Normální poldové, týmy SWAT, FBI, a pokud jste zvlášť nebezpeční, i armáda." A budeme mít na ničení k dispozici nové zbraně? "Áno. Spoustu. Zápalné bomby, elektrické zbraně, děla na ostřelování, ruční granáty, automaty a ještě hodně dalších." Prvními posly zákona jsou řadová poldové, i když jsou to teď super policajti. Pronásledují vás všude. V budovách, uličkách, a dokonce umějí skákat přes auta. Pokud nepřestanete rušit noční klid, přijdou na řadu týmy SWAT, které mohou používat zátarasu ulic a lepší zbraně. Pak se objeví FBI. Federální policie je mnohem rychlejší a nijak zvlášť ji nezajímá,



jestli

nezemfou nějaký civilisté.

Pokud uniknete i jim, stojí proti vám celá armáda. Její příslušníci v podstatě město rozervou na kousky a nakonec vás dostanou. Pokud se jim dokážete vyhýbat, dostáváte body. Zvýšené inteligence se dostalo i chodcům. Každá postava se potřebuje někde dostat nebo něco udělat. Klidně se vám může stát, že dostanete výprask od někoho, komu právě kradete auto. Můžete také narazit na lupiče, vrahy a dealery drog. Dokonce vám mohou ukradnout i vaše auto, mohou vás oloupit a ztratíte tak polovinu bodů. To jsou věci, které Sama nejvíce vzrušují. "Hodně jsme zvýšili inteligenci, takže město opravdu vypadá, jako by žilo". Možnosti jsou neomezené, město se chová jako skutečně živé prostředí a každé jednání může mít nenapravitelné následky. Z toho, co jsme z GTA2 viděli, to vypadá, že DMA udělali hru ještě působivější, než byla její předchůdkyně. A vy tady stojíte s odjištěným automatem v rukou.

KYTÝ SI VÁS OBLÍBÍ
JEDNA BANDA, OSTATNÍ
ZAČNOU PŘEMÝŠLET
O OŠKLIVÝCH ZPŮSOBECH
JAK VÁS DOSTAT POD
KYTKY.

FILMY A GTA2

GTA2 je plná referencí k filmům, a že dámy a pánové z Rockstar patří mezi filmové fanoušky, to je každému hned jasné. Požádali jsme je, aby nám vyjmenovali své hlavní zdroje inspirace.

KING OF NEW YORK Režisér: Abel Ferrara
Rockstar říká: "Temnota filmu se mísí s vědomím, že jste „playa“ - velmi grandtheftautovské!"
PSM říká: Ne každý, kdo běhá po městě, je vyvolen. Pěkná věta, že jo?

TAXIKÁR Režisér: Martin Scorsese
Rockstar říká: „V GTA2 jste vík samotář, který pracuje sám, přesně jako Travis Bickle."
PSM říká: Mluvíte se mnou? Mluvíte se mnou?

THE WARRIORS Režisér: Walter Hill
Rockstar říká: „V GTA2 mají přímý vliv na vaši možnost jednání vnitřní vztahy mezi jednotlivými gangy."
PSM říká: Rána baseballovou pálkou přes hlavu zásadně ovlivňuje vaše možnosti jednat.

MAFIÁNI Režisér: Martin Scorsese
Rockstar říká: „GTA2 je o tom, jak se z chlapce stane muž.Tedy mafián."
PSM říká: Pane Pesci, opravdu nejste vtipný, prosíme, odejděte a přestaňte otravovat.



Kultovní filmy celé generace. „Jsou to všechno skvosty, bez ohledu na námětovou různorodost.“ Je to tak.

NAŠEL SE SVĚDEK?



Driver vs. GTA2? Sam Huser, prezident Rockstar Games odpovídá na naše otázky.

Co je vaším cílem v projektu GTA2? Úplně jsme překopali původní hru, přidali spoustu nových aspektů, zdokonalení a novinek. Grand Theft Auto bylo jednak neuvěřitelně kontroverzní a jednak neuvěřitelně populární mezi fanoušky a bystřejšími příslušníky tisku, kteří si oblíbili její nelineární, svobodnou hratelnost a současný námět. Na GTA2 se pracovalo dva roky a zdá se, že by mohlo šokovat a zaujmout lidi stejně, jako se to podařilo původní hře.

Až do letošní show E3 v LA se povídalo, že GTA2 nebude mít na rozdíl od původní hry horní náhled. Vedla se o tom v týmu nějaká diskuse? Ne. Jde o stíhací hru zasazenou do čilého ruchu velkoměsta. Jsou dvě věci, které nás donutily k volbě náhledu shora. První je potřeba spousty dalších aut a podobně, ale důležitější je potřeba vidět zároveň před i za vaše vozidlo. Takhle vidíte, kam jedete i kdo vás sleduje. Hru inspirovaly videofilmy Police Stop, kde bylo sledování natáčeno z vrtulníku. Podařilo se jim zachytit šilenost některých zákroků a nám se to zdálo jako dobrý nápad pro hru.

Driver vypadá jako hra, kterou si mnoho lidí přálo. Vzáli jste si něco od něho?

Driver je dost dobrá hra - ale není to GTA. Proč? Protože nemůžete vystoupit z auta a za normálních okolností nevidíte, kdo vás sleduje. Po technické stránce myslím odvedli dobrou práci, ale my se snažíme o úplně jinou hru (každý, kdo GTA zná, to ocení) a síla, která by GTA převedla do dokonalé 3D podoby na PlayStation, prostě neexistuje.

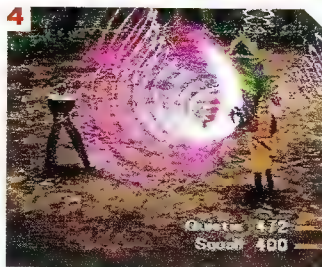
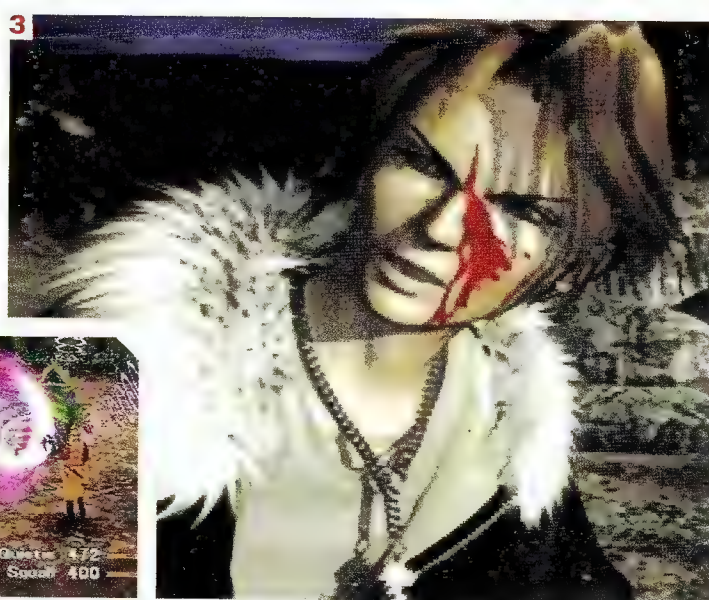
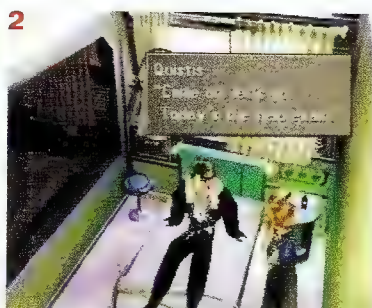
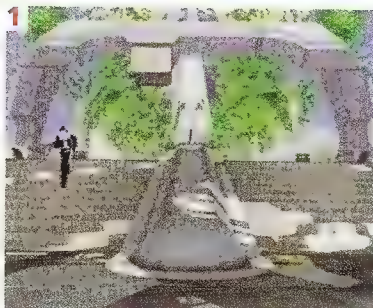
Řekněte nám, jak jste do hratelnosti začlenili chodce a obyvatele? Kromě nevinných chodců (z nichž má každý svůj vlastní cíl a spousta z nich chce třeba chytit taxíka nebo vlak) tu potkáte také lupiče, únosce aut, dealery drog, vrahy a členy gangů. Jejich úkolem je vytvořit mnohem svobodnější pocit ze hry, kdy město reaguje na vaše jednání a ovlivňuje vás. Je to prostě hra, kde si můžete dělat, co chcete, a chodit, kam chcete.

A nějaké moudro na závěr? Je to první hra, kde jsem měl problémy s volbou přístupem. Když se chováte hezky, je na vás hodná. Ale když něco provedete, musíte být ve střehu.

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

Den zázraku je nablízku, neboť další veledílo Square se už chystá k brzkému vydání.



Nejvyšší čas požádat šéfa o dovolenou. Jestli ji už máte vybranou, připravte si úplatek pro doktora.

Zrušte všechny plány, udělejte si zásobu jídla a pití a něžně vysvětlíte své drahé polovičce, že hodláte na pár týdnů zmizet ze světa.

Vyspěte se do zaso- by, protože počíná- je letošním listopa- dem se s klidným noč- ním odpočinkem můžete rozloučit.

Ano, blíží se příchod *Final Fantasy VIII*.

Říci pouze, že toto nejnovější pokračování RPG série od Square je 'jedna z očeká- vá-

(1-4) Nahrajte si demo disk z tohoto čísla a podívejte se na FMV intro k *FFVIII*. Příští měsíc vám v PSM přineseme exkluzivní recenzi plus další poutavé demo.

ných her letošní zimy', je to samé, jako kdyby někdo označil Druhou světovou válku za málo významnou událost našeho století. Spekulace o dalším dílu se vynořily ještě před vydáním veleúspěšné *Final Fantasy VII*. Nyní, po dvou letech různých fám, povídaček a výmyslů je dokončený titul připraven pro tažení na Evropu. Maniakální část japonských hráčů (tj. většina) měla několik měsíců před tamějším vydáním rezervová- ná místa na chodníku před obchody s hrami a fronty na novou hru několika- násobně předčily milové zástupy, které čekaly na její předchůdkyni.

Pár dní vám na tohohle herního obra bude sotva stačit, takže vynášet jakékoliv soudy na tak malém prostoru, jaký je vyhrazen pro toto preview, by bylo šíleností. Proto si budete muset počkat do příštího čísla, kam chystáme velkou recenzi. Podle toho, co jsme prozatím viděli, můžeme směle říci, že *FFVIII* mnohokrát překonala všechna naše přání. Stejně jako u všech her *Final Fantasy* přenáší i *FFVIII* děj do nového neznámého světa, který obývají noví hrdinové a neokoukaní padouši, kde ale zároveň nechybí několik známých tvář a konceptů. Do spletilé, obsáhlé

| | | | |
|-----------------|--------|----------------|----------|
| ■ VÝROBCE: | Square | ■ ZEMĚ PŮVODU: | Japonsko |
| ■ VYDAVATEL: | SCEE | ■ SYTL: | RPG |
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | říjen | ■ POČET HRÁČŮ: | 1 |



(1-7) Lahůdková směs šťavnatých filmových sekvencí, složité zápletky a silného obsazení činí z *FFVIII* jistý bestseller. Ve Square se už pilně pracuje na devíctce.

zápletky zasahujete v podobě Squalla, nedočkavého mladého bojovníka, který na začátku hry trénuje, aby se mohl stát členem elitní jednotky SeeD, rozsáhlého školního a vojenského komplexu zvaného The Garden. Úvodní intro sekvence vás šikovně zavede do podstatných základů příběhu, zatímco s pomocí tréninku adepta SeeDu se dostanete do herního a ovládacího systému. Až se propracujete skrze počáteční části hry a prozkoumáte detaily ovládacího systému, což je stejně zábavné a napínavé, jako byste hráli nějakou samostatnou hru, stanete se součástí hlavního příběhu.

Pokud jde o základní strukturu, podobá se *Final Fantasy VIII* hodně své vynikající předchůdkyni. Kdo měl to štěstí a hrál ranější díly série, ví,

že pozvolná evoluce herních principů je právě typickým rysem *Final Fantasy*. Procházíte se tedy se svou polygonovou postavou úžasnou řadou nádherně zpracovaného, nápaditého prostředí a během příběhu se postupně setkáte se stovkami jiných postav. Podobný je i systém menu a také bojové scény ve 3D, které využívají podobnou kombinaci systémů turn-based a real-time. Stručně řečeno, pokud jste hráli *FFVII*, dostanete se do této hry, i přes velkánskou komplexnost, poměrně snadno.

Když mluvíme o podobnosti, rozhodně tím nechceme říct, že tu nenajdete nic nového - naopak. Pomíne-li bohatý detailnější nový svět a složitou zápletku, i všechno ostatní bylo více či méně předěláno a rozšířeno. Zejména byl překopán systém kouzel, upgrade zbraní, limit break

a podobné věci. Ovšem i jen pouhá instruktáž o kouzelném systému, který je založen na tom, že s každou postavou je spojena jeho Guardian Force, která se společně s ní vyvíjí a roste, by zaplnila více místa než průměrná recenze na jinou hru. Změny se očividně odehrály i v designu: postavy a jejich pohyb jsou ztvárněny mnohem realističtěji. Visuální dojem tak spíše připomíná *Resident Evila* nebo *Metal Gear Solid* a je dosti vzdálen dětskému stylu *FFVII*. I když je to jen povrchová úprava, do značné míry to ovlivňuje pocit ze hry.

Řekli jsme si na začátku, že nebudeme zatím vynášet definitivní soudy, ale snad nám dovolíte vyjádřit názor, že jsme v případě *Final Fantasy VIII* velice optimističtí.

Andy Butcher



NÁZOR

PLUSY

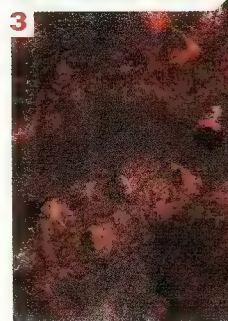
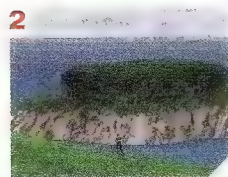
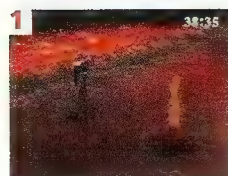
- Všechno je stále fascinující, putavé a hravé jako v její proslulé předchůdkyni.
- Možnosti, schopnosti a hloubka jsou dokonce ještě lepší.
- Nové postavy a grafika bitev jsou nádherně renderované.

MINUSY

- Pokud vás z nějakého důvodu *FFVII* nezaujalo (například kvůli náročné angličtině), dopadnete stejně i s touto hrou.
- Nic dalšího se nám nepodařilo najít.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Hře bude asi chybět šokující účinek, jakým zapůsobila *Final Fantasy VII*, protože co se designu a struktury týče, vychází ze své předchůdkyně, ale přesně se velice pravděpodobně stane velice tou, v jaké jsme všichni doufali.



(1-3) Design hry prodělal renovaci. Nyní působí mnohem realističtěji.



Tahle hra nepotřebuje zdlouhavé představování. Dámy a pánové, *Quake II* nese zodpovědnost za nejvíce promarněných pracovních hodin na světě.

Informace pro tu menšínu, která nic neví o neuvěřitelně úspěšné sérii, *Quake: Quake II* je fenomén, kterého se už po celém světě prodalo přes jeden milion kopií, čímž se stal jedním z nejlépe prodávaných PC her všech dob.

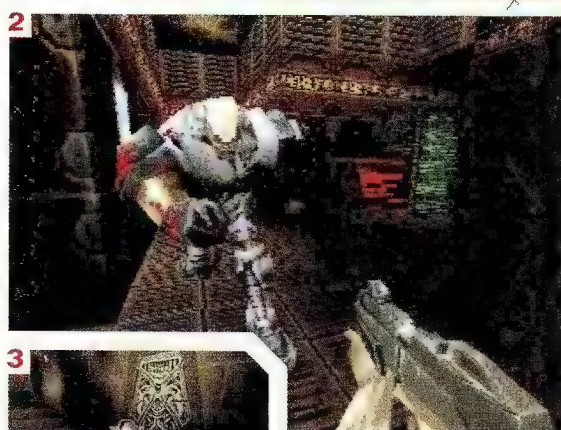
V roli vesmírného mariňáka jste byli vysláni v rámci elitních jednotek do boje proti Stroggům - největším nepřátelům lidstva. Došlo zde k povstání kyborgů, kteří se liší jak vzhledem, tak schopnostmi. Dostanete se ovšem do kontaktu se vším možným, počínaje málo šikovnými humanoidními vojáky a konče

gigantickými pavoučími obry, kteří mají k osobní dispozici dost zbraní na to, aby rozpoutali světovou válku. Vy na druhé straně začínáte hrát s jediným malým blasterem a omezeným množ-

stvím munice. Hra má naštěstí ve zvyku nechávat různé zbraně poházené jen tak po úrovních, takže jak postupujete hrou, doplňujete postupně svůj arzenál. Všechny zbraně z PC verze až na jedinou, zřejmě to bude BFG 9000 - nejpočetnější a nejsilnější, se objeví i v playstationovém zpracování. Kulomety, granáty a raketomety jsou jen tři ze smrtelných hraček, které dostanete na hraní. Ovšem vaši nepřátelé budou mít k dispozici totéž vybavení.

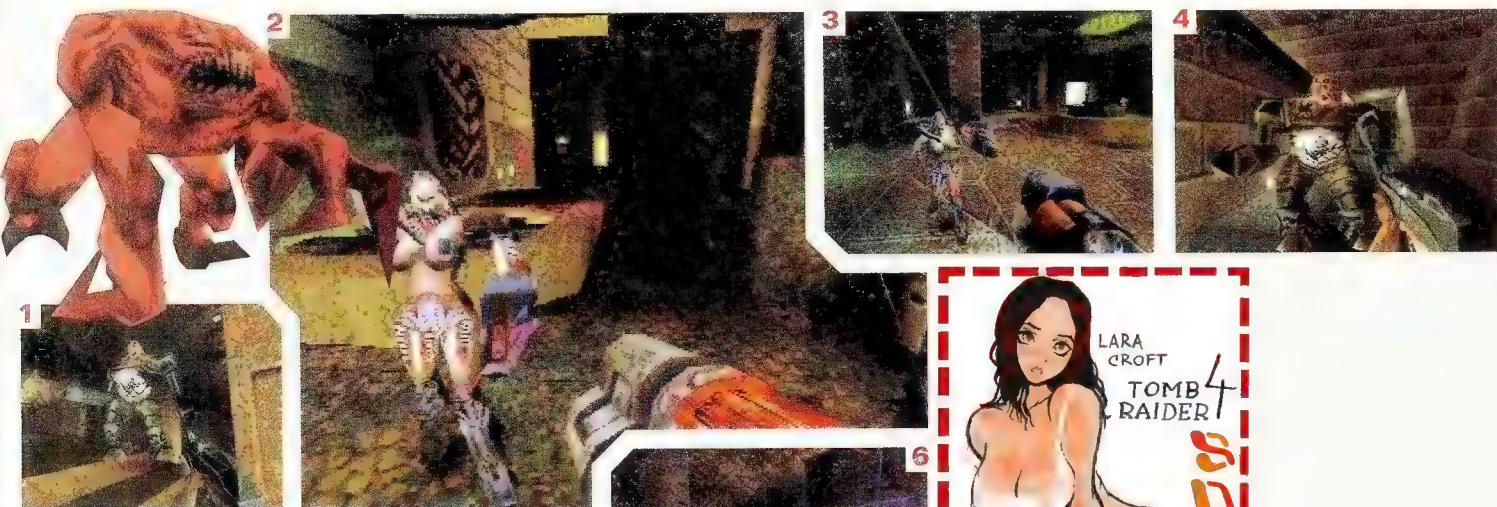
Quake II se svými 20 úrovněmi bude ve hře pro jednoho hráče hodně podobný svému PC vzoru. Všechny úrovně až na jednu jsou založeny právě na originálu pro PC, i když byly malinko upraveny, aby dovolovaly nahrávání uprostřed úrovně (které je kvůli jejich velkému rozsahu nezbytné) a aby mohly být vylepšeny některé prvky hratelnosti.

Co se grafiky týče, bude *Quake II* zcela jistě jednou z nejpůsobivějších her, které kdy PlayStation hostila. V režimu pro jednoho hráče zjistíte, že tu není absolutně žádné omezení viditelnosti, což vám umožňuje střílet z jednoho konce úrovně na druhý - a věřte, že to budete potřebovat. Ať máte na obrazovce sebevíc nepřátel, hra běží konstantním tempem 30 obrázků za sekundu. Co je ale zajímavější, nový engine,



[1-2] Stroggové jsou odporná stvoření, zmáčkněte spoušť, ať už se netrápí. [3] Máme mu rozstřílet obličej, nebo hodit kost?

| | | | |
|-----------------|------------|----------------|------------------------|
| ■ VÝROBCE: | Hammerhead | ■ ZEMĚ PŮVODU: | Spojené Státy |
| ■ VYDAVATEL: | Activision | ■ STYL: | first-person střílečka |
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | říjen | ■ POČET HRÁČŮ: | 1 až 4 |



(1-5) Opakující se hratelnost? Ani náhodou. S tolika různými nepřáteli a způsoby, jak je zlikvidovat, se u spouště sotva můžete nudit. (6) Hyper Blaster, zbraň pro moderního číperného marínáka.

který Hammerhead vytvořili speciálně pro playstationový *Quake II*, přesně vymezuje textury, což znamená, že i když se objekt dostane do popředí, není zdeformovaný ani rozmazaný.

Hlavním poutačem hry *Quake II* bude pravděpodobně režim pro více hráčů, díky němuž se prodalo i tolik kopií její verze pro PC. Je evidentní, že PlayStation nemůže podporovat možnost souběžného hraní 32 hráčů, ale tvůrci učinili maximum, když včlenili režim pro čtyři hráče s rozdělenou obrazovkou,

**KULOMETRY, GRANÁTY
A RAKETOMETRY JSOU JEN TŘI
Z HRAČEK, KTERÉ DOSTANETE
NA HRANÍ.**

který v mnoha ohledech vypadá stejně dobře jako hra pro jednoho. Dění je tu opět rychlé, a když se společně s až třemi kamarády honíte po úrovních a snažíte se jeden druhému vykuchat břicho, chvílemi nevíte, kde vám hlava stojí. Máte na výběr z tradičních režimů Deathmatch a Team Deathmatch, ke kterým přibyl další jménem Versus, v němž má každý hráč omezený počet životů - ten, kdo přežije nejdéle, vyhrává. Bohužel v multiplayeru neexistuje možnost propojení dvou konzol, která by dle názoru PSM mohla být dalším velkým lákadlem. Je pravda, že mnoho lidí spojovací kabely nevlastní, a tak se výrobci nevypírají investovat čas

a peníze do jejich podpory. Přesto je velká škoda, že si playstationoví hráči nebudou moci vyzkoušet proslulý deathmatch v *Quake II*, aniž by se uchylovali k rozdělené obrazovce. Každopádně uvidíte, že jakmile vás bude hrát víc než dva, nebudete mít ani čas, abyste si zkontrolovali skóre.

Quake II pro PlayStation představuje významné programátorské dílo. Nejen že teď máme hru, která může směle soupeřit s *GoldenEyes* pro Nintendo 64, ale máme také konverzi jedné z nejpůvodnějších her s největším vlivem v historii. Toto je čirá rajská rozkoš. I když se odehrává v pekle.

Justin Calvert



PLUSY

- Lépe už na PlayStationu vypadat nemohli.
- Bude mít režim pro čtyři hráče.
- Je to *Quake II* představený pro PlayStation. Co byste ještě chtěli?

MINUSY

- Vrrr: chybí možnost propojení.
- A ještě jedno vrrr: Nemůžeme si postavy zaměňovat s hrdiny *South Parku*, jak to mohli hráči na PC.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

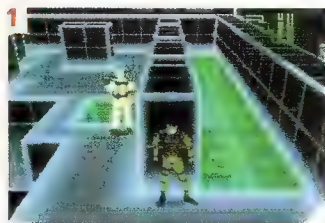
Hlavním důvodem, proč se bude *Quake II* prodávat, je režim pro více hráčů, ale i režim pro jednoho představuje nejlepší first person střílečku, kterou si lze na PlayStationu zahrát. Na stránkách příštího PSM hledejte šťavnatou recenzi *Quake II*.



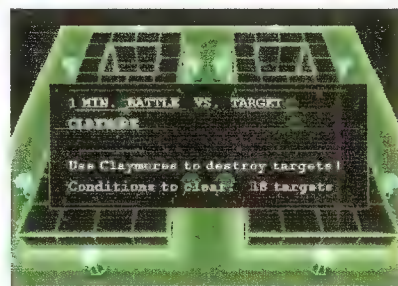
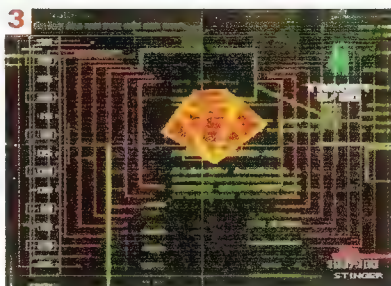
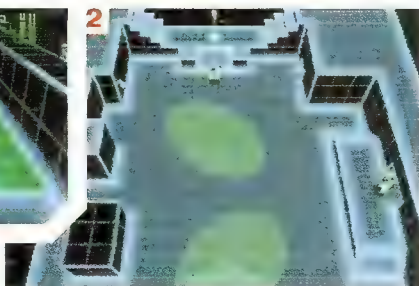
METAL GEAR

SPECIAL MISSIONS

Že máte *Metal Gear Solid* za dvě hodinky hotový? Že už máte zažité všechny potřebné schopnosti? Teď to máte šanci ukázat, Snaku.



1 Pouze s dokonalým ovládáním joypadu si zde nevystačíte, chce to i taktickou přemýšlivost. **2-4** V různých misích a úkolech se tu setkáte se všemi zbraněmi z MGS.



Když dojde na definování přelomových okamžiků v historii playstationových her, nesmí se rozhodně zapomenout na *Metal Gear Solid* (10/10, PSM 11) od Konami. Jeho jediný problém spočívá v tom, že - přestože je rozkročen na dvou discích - trvá docela krátkou dobu, než ho pokoříte. Pro všechny, kdo v zoufalé depresi touží po dalším plíživém tažení, teď přichází úleva v podobě *Metal Gear Solid: Special Missions*.

Jak už název sám dostatečně napovídá, rozhodně se nejedná o MGS2. Tento disk obsahuje asi 300 tréninkových misí, které jsou volně založeny na původním režimu VR Training. Jsou tady čtyři hlavní oblasti, ale na začátku máte volný přístup jen do Sneaking a Weapons. Ty sestávají ze spousty úkolů, jejichž splnění trvá od patnácti vteřin do jedné minuty. Až se vám je podaří zdolat, musíte se jimi prokousat znovu, a to ve ztížených podmínkách Time Attack. Zatímco v *Metal Gearu* se pozor-

nost zaměřovala stejnou měrou na příběh i na hratelnost, *Special Missions* nemají žádný děj. Prostě a jednoduše, čím více misí zvládnete, tím více bonusů vám hra otevře pod hlavičkou Advanced a Special. Advanced úkoly jsou většinou stejného rázu jako v oblastech Sneaking a Weapons, jen o dost obtížnější. Zato v sekci Special narazíte na to nejdůležitější, co *Missions* nabízí. Zde máte možnost hry v modu Vs Battle s volbou zbraní, ale i omezenou municí, kde musíte likvidovat spousty stráží. V dalších misích budete hrát v roli Ninji. Nejpodivnější jsou ale tzv. Mystery games, ve kterých musíte vyřešit vraždu.

Podle toho, co PSM ze hry viděl, je absolutně zábavná s geniálními úkoly. A pro lidi, kteří hladoví po metalgearovském pokračování, tohle bude učiněná lahůdka.

Oliver Hurley



PLUSY

- Je to originál *Metal Gear Solid*.
- Stovky misí.
- Dokončení bude trvat asi déle než vlastní *Metal Gear Solid*.

MINUSY

- Pro některé hráče bude příliš těžká.
- Chybí příběh.
- Není tak strhující jako *Metal Gear Solid*.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Missions už byly vydány v Japonsku jako součást trojcdiskového souboru *Metal Gear Solid: Integral*. Tato jednodisková verze pro Evropu se bude prodávat se slušnou slevou oproti regulární hře. Chybí jí sice originálnější a složitější příběh *Metal Gear Solidu*, ale sponsta úrovní a rozmanitost úkolů si určitě získají všechny, kteří se za pravověrné fanoušky MGS považují.

Konami na ECTS

Konami mělo sice nevelký, ale velice příjemný stánek. Nejen krásné Japonky, ale třeba i luxusní křesla s LCD displejem, sluchátky a hrou *Metal Gear Solid: Special Missions* přispívali k nebývalé pohodě. Navíc u automatu DanceMania někdo neustále tančil na nášlapném ovladači, což mělo též své bizarní kouzlo.



■ VÝROBCE: Polygon Magic ■ ZEMĚ PŮVODU: Spojené Státy
 ■ VYDAVATEL: THQ ■ STYL: bojovka/RPG
 ■ DATUM VYDÁNÍ: prosinec ■ POČET HRÁČŮ: 1 až 8

PREPLAY

SHAO LIN

Připravte se na bojovku pro osm hráčů. Připravte se na orientální toulky erpégéčkovou krajinou. Připravte se na *Shao Lin*.



1) Budujte své schopnosti v režimu RPG. 2-3) Dokonce i malí prckové a ohrožené druhy živočichů se umějí rvát.



1) Drunken boxing! Z téhle dámy to táhne. 2) Tu máš pandu! 3) Krátká rukla.

B rzy se budete moci spolu se sedmi členy svého pouličního gangu mlátit, kopat a rvát v pohodlí domovů. Ano, *Shao Lin* je PRVNÍ bojovka pro osm hráčů pro PlayStation. Ti, kdo nemají tolik přátel, se ale nemusí obávat, protože hra samozřejmě nabízí i režim pro jednoho hráče (vy proti osmi borcům řízených počítačem) a také režim RPG. Jedním z velkých plusů *Shao Linu* je fantastické množství nabízených voleb. K dispozici je devět bojovníků a můžete si také volit bojový styl. Postupně jich můžete zvládnout šest, mezi které patří

umění klášterů Shaolin, něco, co se nazývá Eight Extremities First a oblíbený styl PSM Drunken Boxing (jde převážně o pěsti a alkohol). Bojovníci s motion capturevaným pohybem vypadají jednoduše řečeno parádně. Subtilní okamžik, kdy udeříte jemně animovanou otevřenou dlaní přerostlou pandu do obličeje, patří mezi vrcholné komické zážitky.

V současné době vás ale nechá ve stychu ovládací systém, který vzbuzuje pocit, jako by váš joypad nebyl pořádně zastrčen v příslušný slot. Také kvůli náročnosti a učení si neukázněně poskakuje, při prvním boji se pohybuje téměř na podlaže primitivní jednoduchosti, a v druhém a třetím se už pohupuje ve výškách srovnatelných s Eiffelovkou.

Režim RPG vás prozatím překvapí jen falešně renderovaným 3D svě-

tem. Nechybí tu obvyklé RPG prvky - když například vyhrajete několik bitek, získáte cenné body za zkušenost. Na rozdíl od skvělých bojových režimů je v tomto modu animace postav trhavá a nepříjemně kostřbatá. Zkaženou třešničkou na dortu je ale kamera, která vám nabízí ty nejnevhodnější možné úhly 3D prostoru, takže když se váš bojovník zatoulá pod stromy nebo některé budovy, úplně se ztratí za oponou pixelů.

V *Shao Lin* bude rozhodně ještě třeba trochu zamíchat s polygonovými kouzly, zvláště když se nejvýnikavější představitel žánru RGP a bojovky - *Tekken 3* a *Final Fantasy VII* - nabízejí hráčům v řadě Platinum. Necháme se (doutáme, že mile) překvapit.

Stephen Lawson



PSM NÁZOR

PLUSY

- Volba bojového stylu.
- Režim pro osm hráčů.
- Režim RPG.

MINUSY

- Em, režim PMS.
- Podivná křivka náročnosti.
- Nic moc grafika.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Bylo nám sádkem, že ještě dřív, než trůn nejrozhodnější konzoly planety zanejme PlayStation 2, spustíme několik moc pěkných her: *Shao Lin* k nim ale asi nebude patřit. Režim RPG vypadá, jako by ho implementovali ke hře na úplně poslední chvíli, a bojovka není zatím příliš přesvědčivá - dokonce ani s režimem pro osm hráčů.

| | | | |
|-----------------|--------|----------------|--------------------|
| ■ VÝROBCE: | Konami | ■ ZEMĚ PŮVODU: | Japonsko |
| ■ VYDAVATEL: | Konami | ■ STYL: | sportovní (fotbal) |
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | říjen | ■ POČET HRÁČŮ: | 1 až 4 |

PREPLAY



Tváří v tvář drtivým útokům FIFA si Konami stále drží svou pozici a vydává jeden skvělý fotbalový simulátor za druhým. Zde je další z nich...



[1] Je dobře známo, že Brazilci příliš neumí přímé volné kopky. Zkuste je to naučit. **[2]** Pompa a ceremonie - národní vlajky. To je také fotbal. **[3]** Stadiony vypadají skvěle.

Fotbal, to je hra, která se výrobcům počítačové zábavy stále vyplácí. Nové a novější verze v každé sérii se často vyrábějí pouhou aktualizací soupisek, nějakým tím „upgradem“, sem tam přidáním nového komentátora atd. A jakmile se tyto hry dostanou na trh, my pro ně letíme jak diví a pak je do zblbnutí hrajeme - tedy než se objeví nová verze.

Do této směšné frašky jsme se dostali proto, že výrobci počítačových her dobře vědí, že fotbalový fanoušek nemá nikdy dost. Bylo by hezké moci tak říct, že *ISS Pro Evolution* je úplně nová hra, že Konami úplně překopali engine a z gruntu ho přepsali. Ale byla by to pravda? A mělo by to vůbec smysl? Vždyť série *International Superstar Soccer* již má tu nejplynulejší možnou animaci i nejrealističtější vypadající hráče. A tak je *ISS*

Pro Evolution, jak ostatně férově naznačuje samotný název, dalším vývojovým stádiem slavného produktu, a nikoli fotbalovou revolucí. I zde vás hned na první pohled uchvátí ohromující kvalita grafiky a neuvěřitelně realistický pohyb hráčů. Toto je bezpochyby na PlayStationu nejrealističtější fotbalový simulátor, tedy rozhodně co se vizuální stránky týče.



[1] Můžete si vybrat z tváří známých hráčů. **[2]** Díky plynulé animaci je *ISS* nejdokonalejší fotbalovou hrou, jaká se kdy objevila.

Střílení, hlavičkování a driblování mezi protivníky jsou skutečně úchvatné momenty této hry. Góly vstřelené hlavou, to se musí vidět, to je něco nádherného - zejména když se pověsíte do centru od postranní čáry.

Určitě se přesto ptáte, co je na této hře doopravdy nového. Nuže, byla vylepšena ona zmíněná animace i vizuální stránka; navíc nyní spolu mohou hrát až čtyři hráči prostřednictvím Multi-Tapu, což představuje skutečně výrazný klad. I tentokrát zde najdete jenom národní týmy - navíc hráči mají opět falešná jména, nicméně můžete si sami navolit jména hvězd typu „Bergkamp“ - fyzická podoba je zde zřejmá.

Součástí hry jsou i všechny obvyklé soutěže; můžete si nastavit čas, počasí i rychlost hry, přičemž poslední volba je asi nejzajímavější. V jistých kruzích byla *ISS* vždy kritizována za pomalý spád hry. Nyní lze tedy rychlost libovolně zvýšit při zachování vizuálních detailů. Oproti předchůdci nečekejte nějaké dramatické změny, snad až na mnohem lepší prezentaci *ISS Pro Evolution*.

Steve Bradley



PLUSY

- Nádherná vizuální stránka.
- Je to jako fotbal ve skutečnosti.
- Lze zvýšit rychlost hry.

MINUSY

- Velmi těžké stovování.
- Prezentace, i přes zlepšení, je chabá.
- Svým způsobem je totiž, co předchůdce.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Konami zůstává nezpochybnitelným mistrem arkádového fotbalu. *ISS Pro Evolution* přivádí sérii o stupni výš - vizuální stránka ani animace nemají v žádném ohledu konkurenci. Bohužel nepříliš snadno se ve hře skóruje a jedna promarněná šance může znamenat ztracený zápas. Ale je to fotbal, fotbal, fotbal, prostě fotbal...



Při vědomí skutečnosti, že hitem měsíce je *Wip3out*, lze poskytnutí preview verze další futuristické závodní hry považovat jedinež za projev nesmírné drzosti a odvahy.



(1) Červený trojúhelník znamená, že jste dobře vyzbrojeni. Takže, pusťte se do nich! **(2-3)** Oblasti kolem tratí jsou rozmanité, občas až scénické, ale vy na ně určitě nebudete mít čas.



Killer Loop v sobě kombinuje základní prvky Rollcage od Psygnosis a série Wipeout, a tak v soutěži originality asi mnoho bodů nezíská. Co tedy může po svém vydání ke konci tohoto roku oproti svým konkurentkám nabídnout navíc? Momentálně toho sice není moc, ale přesto je to přinejmenším další možnost zazávodit si na vlnách vědecké fantastiky - a to docela slušná.

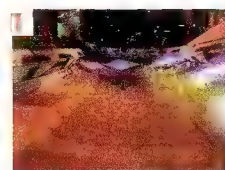
Řídit svůj tripod, kterého si můžete zvolit mezi dvanácti v nabídce, není napoprvé nic jednoduchého. Místo kol máte tři koule, dále schopnost bombardovat soupeře a možnost manuálního ovládání magnetů - to je jen pár prvků, které budete muset zvládnout, pokud má být váš střet

s gravitací úspěšný. Při svištění po dráze můžete samozřejmě sbírat power-upy, které zvyšují vaši maximální rychlost nebo vás vyzbrojí raketami. Magnety slouží k udržení vašeho tripodu na trati, pokud se proti vám spiknou gravitační síly. Nejtěžší částí *Killer Loop* je pravděpodobně právě zvládnutí systému

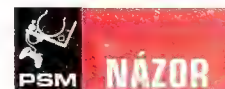
magnetů, které potřebujete jak při sbírání power-upů na stropě, tak při přeskakování hrbolů. Pokud vytrváte, budete obměnění skvělým závodním rollcageovského stylu.

Podivně vám ze začátku bude připadat i bombardování soupeřů pomocí postranních tlačítek, a to zvláště když ho použijete v zatáčkách - nejlépe ho využijete při předjíždění na rovinkách, nebo když se dostanete na zdi a na strop. V této rané verzi nebyl ještě zabudován režim pro více hráčů, ale dostali jsme informaci, že *Killer Loop* bude obsahovat režim pro dva hráče s rozdělenou obrazovkou. Tento prvek sice chyběl prvním dvěma *Wipeout*ům, ale ve *Wip3outu* už ho najdeme. Je obtížné nadchnout se pro *Killer Loop*, jelikož jej bohužel *Wip3out* asi přeci jen zastíní, ale zároveň je třeba přiznat, že soupeření mezi těmito dvěma tituly může skončit menším rozdílem, než se prozatím očekává.

Justin Calvert



(1) Neuvěřitelně rychlý a nepraktický pohled z kokpitu. **(2)** Spousta obstrukčních úhlů kamery.



PLUSY

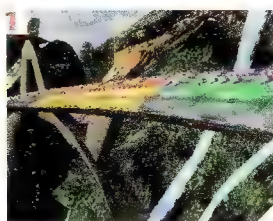
- Do hry je lehké se vpravit.
- Spousta zbraní a speciálních pohybů.
- Hrajete v roli ninjy.

MINUSY

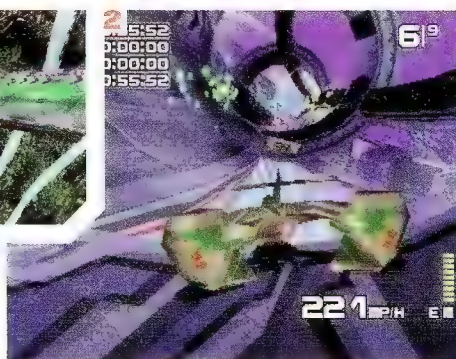
- Grafika by mohla být trochu lepší.
- Záhy získáte pocit opakování známé situace.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Než se hra objeví v distribuci, bylo by ještě třeba vychytat některé mouchy. Když například hodíte po protivníkově nůž, a on to není vůbec vidět, pak asi něco nehraje v pořádku. Je zde velký potenciál pro zábavu, ale zatím, zdá se, čeká na to, až bude využít.



(1-2) Trati jsou skvěle ztvárněné a vypadají lépe než samotné tripody.



LMA Manager

Stres, nadávky, emoce - a to jste pouze fotbalový fanoušek. Co teprve až budete manažér?

S imulátory fotbalového managementu obvykle nebývají příliš atraktivní. Ne že by neuspokojily naši nezadržitelnou touhu přetáhnout Beckhama nebo Bergkampa do našeho oblíbeného klubu, ale větší se jedná o velice nehezke hry na pohled. Textové menu, to nezbytné zlo, jako by ovládlo celý tento žánr. Provedení jakoby napadl nějaký pixeložroutský parazit. Zdá se, že designéři těchto her se sadisticky bavili tím, že odpudivým designem a pomalou hratelností pokaždé vydusili upřímného fanouška fotbalu.

Tak tomu bude do chvíle, kdy Codemasters uvedou svůj *LMA Manager*. Je to první fotbalový manažér, který působí

bí naprosto odlišně. Místo hromadících se menu a tabulek vám pomocí několika letmých kliknutí na směrová tlačítka umožní hbitě přeskakovat mezi 70 obrazovkami. Tato jednoduchost kontrastuje s komplexitou voleb v nabídce. Tradiční nabídka 8000 hráčů by mohla snadno vyústit v chaotické proplétání se různými Divizemi a hledáním svých oblíbenců. V *LMA* vám ale vyhledávací systém umožní zadat parametry, jako je věk, pozice a divize, a vyjede vám seznam hráčů, kteří vyhovují danému zadání.

Ve většině manažerských her najdete obrazovky se statistikami, které vám ukazují, o co v zápasu půjde. *LMA* vám naopak ukazuje zápas v reálném čase, s malinkými hráči a s vyznačenou stopou, po které putoval míč po přihrávce a textovým komentářem, který



(1-2) Povinné statistiky vyváží zobrazení zápasu v reálném čase.

popisuje dění. Díky tomu vidíte, jak si váš tým vede.

Codemasters nezapomněli ani na ty, kdo chtějí rvačky a rozvášněné fanoušky. Najdete tu krátké osmítýdenní turnaje i velké série trvající celý rok. Pokud nejste osamoceni, můžete se přepnout do režimu pro dva hráče. Ať se podíváte kamkoliv, všude vám *LMA* má co nabídnout - tréninkový režim i chytré taktické volby. Pokud na vás začne doléhat břímě odpovědnosti, můžete zaméstnat finančního poradce, kouče, maséry a asistenty, kteří ho část převezmou. *LMA* je prostě klasa.

Pete Wilton



PLUSY

- Všechna nová data pro sezónu 1999-2000.
- Přístupná, přehledná menu.
- Management v reálném čase.
- Skvělé volby.
- Finanční volby a virtuální pomocníci.

MINUSY

- Pokud vám slova „foot“ a „ball“ nic nepřekají, *LMA* vás určitě zajímat nebude.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Hra *LMA* se odmlouvala jako by kouzlem a přinášela život do záru, kde dosud vládly jen neatraktivně zpracované statistiky. *LMA* vám má co nabídnout i v případě, že nejste totálním fandou do kopané. Dovolí vám rozhodnout se, jak hluboko do managementu chcete zasahovat, a na nutné povinnosti si můžete přizvat virtuální pomocníky. PSM se na konečnou verzi nesmírně těší.



(1) S pomocí vyznačené trasy míče můžete situace opakovat ve formě nacvičených signálů. (2) Sestavte si svůj tým snů. (3) Vítězství je vaše.





První Marťané zaútočili na Zeměkouli už v minulém století. Nyní nastal čas rozdat si to s nimi ještě jednou.



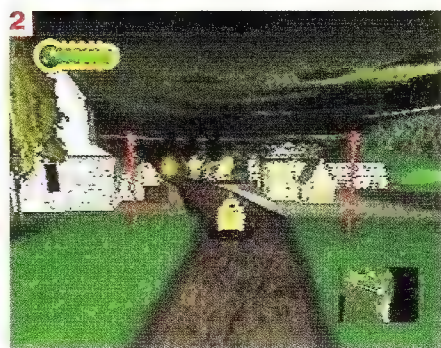
[1-2] Obrněný samochod a nákladák patří k velmi omezenému vozovému parku.

Pípá signál z BBC. Zní zlověstné smyčky. A nad vším se vznáší vážný hlas. Šance, že někdo udělá playstationový bestseller tím, že se inspiruje sto let starým románem, rozhlasovou hrou z třicátých let a okázalým hudebním albem z roku 1978, jsou asi milion ku jedné - ale věci se chopili pánové z GT Interactive, takže není radno tuhle záležitost nijak podceňovat.

Už loni využila firma Rage, též ve spojení s GTI, stejnou licenci a Wellsovo téma invaze Marťanů na Zem vtělila do vcelku blbě a nudné strategické hry pro PC. Tento pokus se naštěstí nedomáchal playstationové konverze, čímž jsme byli ušetřeni dalšího nepovedeného klonu hry *Command & Conquer*. Nyní si nicméně můžete poslechnout kýčovitý magnum opus pana Wayne (tu melodii určitě budete znát) coby neuvěřitelně příhodný doprovod k vyhlazování extraterestických mechanoidů. Historické prostředí *The War*



[1] Mise, kde střílíte na Marťany, vypadají nejlépe. [2] Řízení už tak vzrušující není.



Of The Worlds ji viditelně odlišuje od typické střílečky s mimozemšťanskou tematikou, například tu nenajdete žádná laserová děla.

Octnete se přímo uprostřed boje, ozbrojeni pouhým rotačním kulometem namontovaným na váš plechový vůz, a vězte, že se budete muset s ním naučit střílet hodně přesně. K dispozici vám bude 14 misí, přičemž i když základ zůstává stejný, je každá další obtížnější, než byla předchozí. Budete muset jezdit

kolem a sbírat pracovní síly a různé předměty, a do toho ještě střílet Marťany. Postupně dostáváte příkazy k různým úkolům, ale občas vás nejasné vztahy mohou svést z cesty. Jinak je všechno přišerně přímočaré. Řízení nedělá problémy, a ať jezdíte seberiskantněji, vaše auto žádnou škodu neutrpí. Umění spočívá v tom, že musíte plnit požadované úkoly a zároveň se vypořádávat se všemi Marťany, kteří se vám přilepí do cesty. Je těžké si představit, že by hra *The War Of The Worlds* mohla zaujmout příležitostné hráče tak, jak se to podařilo *Die Hard Trilogy* a dalším velkým licencím. V románu H. G. Wellse Marťané vyhladí miliony lidí, než podlehnou nejnižší formě života - bakteriím. Pokud Pixelogix neumí dělat zázraky, budete i při finální verzi v pokušení prohlásit, že kdyby se vyhlazení Marťanů od začátku nechalo jednobuněčným potvůrkám, byla by to větší zábava.

Sam Richards



PLUSY

- Destrukce mimozemšťanů většinou končí uspokojivými explozemi.
- Náročné střílení.
- Hudba Joffa Waynea.

MINUSY

- Nic moc grafika a matoucí radar.
- Mise se opakují.
- Děj je extrémně přímočarý.
- Hudba Joffa Waynea přivedená do lacného techna.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Zahráli jsme si většinu misí a myslíme, že před vydáním by to chtělo ještě hodně práce. Grafika potřebuje hodně vylepšit a hrátost by měla být rozmanitější a složitější. Vezmeme-li v úvahu konkurenci, která právě v tomto herním žánru panuje, Pixelogix před sebou ještě má hodně mravenčí práce.



[1-2] Hra se odehrává v roce 1898, přesto zde najdete všelijaká elektrická udělátka, nákladáky a přepravná komanda.



| | | | |
|-----------------|-----------|-------------------|------------------------|
| ■ VÝROBCE: | Psygnosis | ■ VYDAVATEL: | SCEE |
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | říjen | ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: | žádné |
| ■ ANGLIČTINA: | nenáročná | ■ STYL: | závodní (futuristická) |



1) Ještě dvě sekundy a „Go!“. 2) Nové dráhy, nové stroje a ten samý úžasný pocit. 3) Bobtnající intro. 4) Vstup do bran Mega Mallu - „Zbožňuju pach komerce po ránu!“ jak by řekl Brodie. 5) Město je temné a vysoké. 6) Ještě pár šouchanců do zdi a mašina vyplivne.

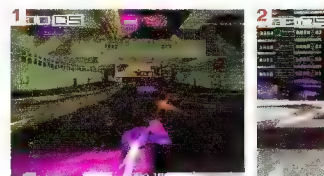
Wip3out

T3i roky. T3i dlouhé roky. T3i dlouhé, nekone3né roky. T3i dlouhé, nekone3né, jako sliz se táhnoucí roky. Tak dlouho jsme nesly3eli ta slova. „Contender eliminated.“

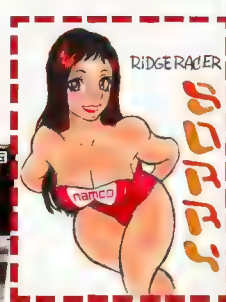
Je čísel je jasná a nezná pochybnosti. Zemský satelit Měsíc má v průměru 3 476 kilometrů. Roku 1972 měl americký stát Vermont 416 724 obyvatel. Moderní žací stroj byl vynalezen roku 1851. V předcházející větě bylo 43 znaků. Hru Wipeout si v roce 1995 koupilo přes 50 procent tehdejších majitelů PlayStation.

Futuristický děbské závozy stílejších antigravitačních vznášedel se staly (spolu s prvním Ridge Racem) díky svému stylisticky vyoblovanému image a geniálně namíchanému soundtracku symbolem playstationového odvazu, vlnkovou lodí ze Sony-deloxy právě vypadlé herní konzoly. Takže se nikdo příliš nedivil, když do roka a do dne následoval sequel, Wipeout 2097. Dvojka měla ještě větší úspěch než první díl, hlavně díky vyhlazené

hratelnosti (narazí • do stěny už neznamenal takovou katastrofu jako v jedničce), i když svou zásluhu na tom má i Firestarter od Prodigy, jediné, co je v těle poměrně přehledné historii jedné z největších playstationových pecek záhadou, je fakt, proč si dali manici od Psygnosis tak prožlukle dlouhou pauzu a místo, aby nás co nejčivěji omráčili třetím pokračováním, patlali se s věcmi typu Psybadek (Dalším mystériem je skutečnost, že moderní



1) Nizké tunely nejsou moc veselá místa. 2) Design



1) Tohle zehrování znamená, že právě cucáte šťávu. 2) Nečumte na reklamy a dávejte bacha na cestu. 3) Napalte to tam! 4) Nejlepší ásek Mega Mallu obíhá šroubovice.

GRAFIKA SE HNULA OD NAPÁLENÝCH BAREV SMĚREM K DECENTNÍM ODSTÍNŮM, KRALUJE TU HNĚDÁ A ŠEDÁ.

žací stroj nebyl vynalezen ve Vermontu a že nemá v průměru 3 476 kilometrů, ale pouhých 3 452 milimetrů). No nic, hlavně že se jim nakonec sepnuli v mozkových ty správné obvodů a že je Wip3out konečně mezi námi.

První, co vám brkne o oční nerv, je změna designu. Samozřejmě, je stále ultramoderní a chladně dokonalejší, ale pryč jsou oblité tvary čísel a rozmáchné nanozený speedometr, celá lišta je teď nekompromisně hranatá a vyhlížejí seriálně a drsně minimalisticky. Grafika se hnula od napálených pasterových barev směrem k decentním odstínům, kraluje tu hnědá a šedá, občas prokoptá řvavou reklamou či matným fosforeskovaním podzemních tunelů. Bez šajnického koloringu Wip3out náhle působí temně, depresivně a především překvapivě realisticky - což je přesně to, o co návrhářské g r u p e

Designers Republic (má na svědomí i první dva wipeoutovské kousky) šlo. Stylistická stránka je dotažena do absolutního bezvědomí - od ultrajednoduchých digitálních piktografů na obích panelech, signalizujících své „Go!“ až po manikální detaily typu bílého deště, který vítr sejmul z kvetoucích stromů. Momenty, jako je třeba ten, kdy vás gigantický nájezd v dráze P-Mar Project vystřelí přímo do nebe mezi rozvážené plující horkovzdušné balóny, patří

do řádu vizuálních knockoutů. Všechno pochopitelně běhá v hi-res, takže svým blystozrakem nyní dohlédnete široko daleko, žádné rozmazané fleky v pozadí. Svět Wip3outu přestává existovat jen na obrazovce vaší tele vizobedny, ale začíná klást svá vibrující vajíčka i ve vašem mozku.

Klouzavá dynamika antigravitačních strojů zůstala nezměněna, stejně jako jejich ostré penetrační tvary. V rozumné rychlosti se wipeoutovské kluzáky dají ovládat docela snadno, jenže kdo by tedy chtěl jezdit rozumem rychlou? Takže se ze začátku opět bude konat plechové dunění, vždycky když vletíte do zatáčky.



1) Štýty jsou opět k dispozici. 2) Nejodhodlanější je pohled z vně lodi.

ZAHRAJ SI SE MNOU, SAME

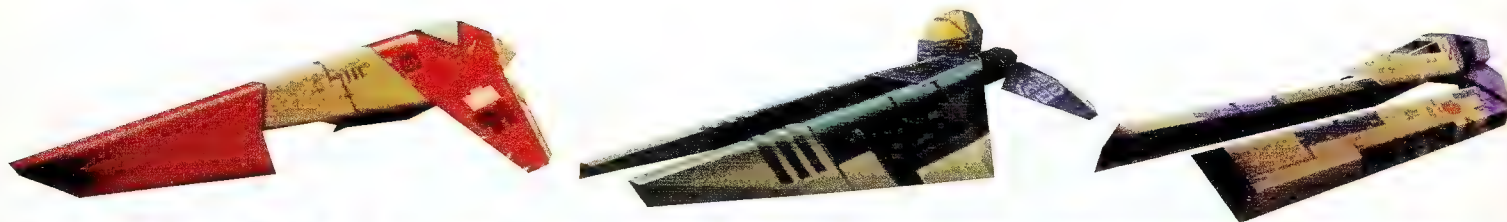
Poprvé v historii Wipeoutu je ve hře obsažen multiplayer - a je nutno říct, že se u Psygnosis vytáhli.



1) Umělá inteligence vašich soupeřů byla trochu vyplešena. Trochu dost. 2) Startovací a cílová rovinka. 3) Stoupák před klesákem, to je vždycky tajn.

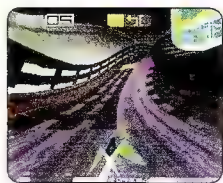
Ukázkový split-screen, který postojí jak takticko-strategický aspekt hry, tak tu pravou herní zbešlost.

Planes



[1-5] V peci Psygnosis bylo původně upečeno celkem dvacet tratí, ovšem do hry se jich dostalo jen osm. Jsou to evidentně ty nejlepší.

▶ naštěstí Wipeout spolupracuje s analogovým joypadem, a umožňuje tak o něco jemnější pilotáž. Co se zbraňových systémů - které hráč tradičně sbírá po trati - týče, dělí se na obranné a útočné a je jich celkem dvanáct. Mezi pěti mazáky, kteří byli přetáhnuti z Wipeoutu 2007, nesmí samozřejmě chybět osvědčený krátkodobý autopilot, trojitá střela (má vylepšené samozaměřování: když před vámi jedou tři soupeři, každá raketa smázne jednoho), co jí není dobré používat na krátkou vzdálenost (pokud si nelibujete v cizích vznášedlech na vaši hlavu spadlých), a pochopitelně efektní zemětřasná vlna, kterou podtrháváte asfaltový kokosák pod antigravitačními emitory svých konkurentů. Z nových sedmi



POKUD JDE O TRATĚ, JE JICH CELKEM OSM, Z TOHO V ÚVODU HRY JSOU PŘÍSTUPNÉ ČTYŘI (STEJNĚ JAKO U VZNÁŠEDEL).

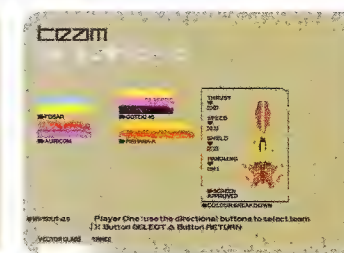
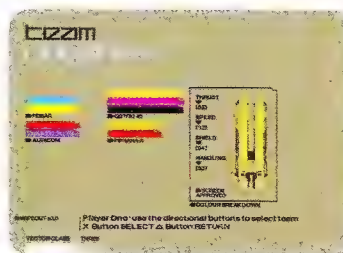
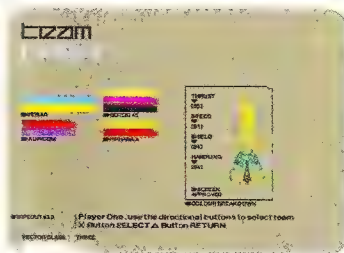
zbraní je asi nejzajímavější vrhací sílové pole - když ho mrsknete před sebe, objeví se náhle uprostřed dráhy energetická zeď, která vás sice propustí, ale všechny ostatní spolehlivě vysvačí.

Pokud jde o tratě, je jich celkem osm (stejně jako vznášedel), z toho v úvodu hry jsou přístupné čtyři (stej-

ně jako vznášedla). Když v režimu Vector vyhráte první turnaj, objeví se vyšší obtížnost - Venom - a s ní další dvě dráhy. Poslední dvě se pak objevují jako součást třetího náročnostního stupně, Rapiera. Každý z okruhů má svůj vlastní styl a atmosféru - zatímco Porto Kora je idyllicky vesnická a P-Mar Project podivným způsobem evokuje atmosféru pařížského předměstí, Sampa Run je vyložená horská dráha a z obrovské sestupné žroutovnice v Mega Mallu člověka popadá závrát. Novinkou jsou

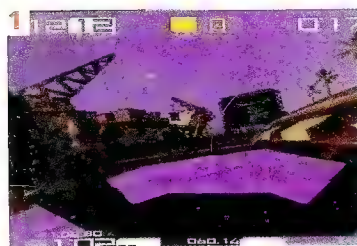
MLADÍ, NEKLIDNÍ, ÚZCÍ A HRANATÍ

Ve Wipeoutu máte k dispozici osm typů antigravitačních strojů (na obrázcích vidíte základní čtyřku, ostatní si musíte zasloužit).



Není ovšem samozřejmé, že ten nejrychlejší je také ten nejlepší - je totiž také nejcitlivější, a když se s ním párkrát otřete o zeď, skončíte, ani nebudete vědět jak. Přizpůsobte vozidlo stavu jízdy. Zde se vám vyplácí trochu taktizovat.

Wip3out



(1) Další nový detail - pohled z kokpitu. (2) Vzácně pestré barevné okamžik.

křížovky: můžete si vybrat, buďto to napálíte tou nejkratší možnou cestou, hustě flekatou urychlovacími pointy, nebo se vydáte trasou delší, kde ovšem čekají neodolatelné smrtonosné vychytávky, se kterými to pak napružíte do svých kolegů, a ozve se to známé „contender eliminated“. Mandlem změny byly protaženy také boxy s energií - mají nyní podobu vedlejších ulic, kde nezastavujete, ale jen zpomalujete, když vás náhodou posedne neovladatelná chuť tankovat. A aby těch vylepšení ve *Wip3outu* nebylo málo, trojka konečně obsahuje i multiplayer, plnokrevný split-screen pro dva hráče, kde adrenalin stoupá a rychlost se nezpomaluje.

Pokud se mezi čtenáři tohoto PlayStation Magazínu nachází někdo, kdo zasedá k wipeoutácké řadě poprvé, možná bude při svém prvním vyrazení na trat (a při prvním, vzápětí následujícím nárazu do mantinelu) mít pocit, že je šikanován příliš objemným pytle problémů. Ovládání (především v režimech Venom a Rapier) není z nejjednodušších, a když počet vašich nárazů do stěn dráhy i do soupeřů překročí hranici běžného opo-

SCEE NA ECTS

O stanu Sony se podrobněji hovoří v reportáži na straně 10. Zde si jen řekneme, že prezentace *Wip3outu* byla jedním ze stěžejních pilířů celého komplexu expozice SCEE. Dokonce bylo možno pohovořit s členy týmu. Příjemní lidé, jak se dalo čekat.



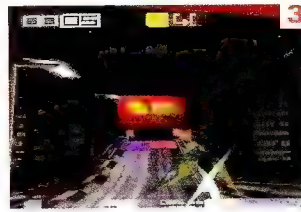
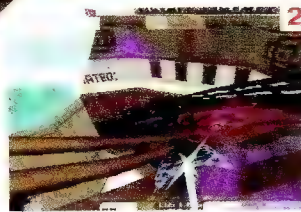
třežení, váš stroj zkolabuje a schváceně dýmající si ustele uprostřed silnice. Contender eliminated. Plus jsou po tratích rozmístěny časové gilotiny, abyste se nezlákali - když do určitého počtu sekund neprotnete paprsek na daném místě, vznášedlo tiše vyplivne a... Znáte to. Contender eliminated. Plus tu jsou soupeři, kteří do vás buší vším, co na silnici najdou, i sami sebou. Plus - nezapomínejte, že to jsou vlastně závody - byste měli dojet jako první. I když je fakt, že ne vždy. Nemusíte si přece vybrat obvyklý Single Race, konvenční Tournament, profláklý Time Trial nebo Challenge režim - skočte do menu

TROJKA KONEČNĚ OBSAHUJE I MULTIPLAYER, PLNOKREVNÝ SPLIT-SCREEN PRO DVA HRÁČE, KDE ADRENALIN STOUPÁ A RYCHLOST SE NEZPOMALUJE.

s lákavým názvem Eliminator. Tady není důležité, kdo protrhne cílovou pásku, ale kdo roztrhne víc karosérií. Regulérní deathmatch.

A to by bylo všechno. Jasně, ano, já vím. Věc, která k wipeoutské sérii patří jako imunita vůči rakovině k ozáření radioaktivitou. Soundtrack. Dostal ho tentokrát na starosti Sasha (má na svědomí šest skladeb ze třinácti) a opět duní v nekompromisním techno duchu. Zdá se ovšem, že dnes se žádná vypalovačka typu Firestartera nekoná, a to přesto, že se Orbital, Underworld, The Chemical Brothers, Propellerheads a další silně snažili. Ostatně, když se tak na *Wip3out* díváte, snažili se všichni, kdo s touhle hrou měli co do činění. Podle toho to taky vypadá. Podle toho se to taky hraje.

Štěpán Kopřiva



(1) Tam někde venku je klid a pohoda. Naštěstí se nemá šanci k nám dostat. (2) Brutální zatáčka. (3) Stejně jako houpacích nájezdů.

VERDIKT

- GRAFIKA: Ubráno řvavých barev, přidáno na temnosti. 6
- HRATELNOST: Jedním slovem: bombastická. 9
- ŽIVOTNOST: Víc než solidní. A multiplayer to jistí. 9

Wip3out je (vedle svého předchůdce, *Wipeouta 2097*) bezpochyby nejlepší futuristická závodní hra na PlayStationu. Tak se k němu podle toho chovejte.

Alternativy...

| | |
|---------------------|------|
| <i>Wip3out</i> | 8/10 |
| <i>Wipeout 2097</i> | 9/10 |
| <i>Wipeout</i> | 8/10 |
| <i>Hi-Octane</i> | 6/10 |
| <i>360</i> | 2/10 |

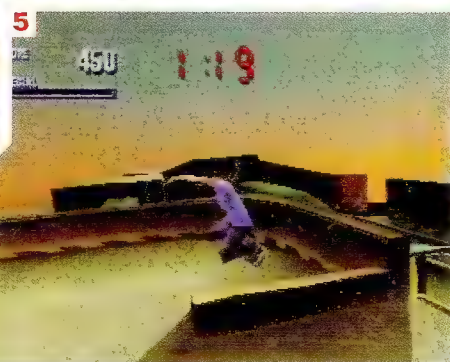
PlayTest

Tony Hawk's Skateboarding



Po skutečném skateboardingu druhá nejlepší věc,
kterou můžete s kolečkovým prknem zažít.

[1] Sázka, že tohle je jeden z vašich tajných snů. Projíždět se bezstarostně podzemní garáží. **[2-4]** Triků, které můžete ve hře předvádět, je nepřeberně. Dokonce i profici by s některými měli vážné potíže. **[5]** Další hyperrealistický trik.



Někdy hluboko v osmdesátých letech jsme záviděli šťastnějším kamarádům, kterým pod stromček nadělil Ježíšek svítivě zelené plastické prkno s chabě vypadajícími kolečky. Snášeli jsme všechna nejrůznější ponížení těch sadistických tyranů a veškerou dětsky krutou šikanu, jenom abychom měli příležitost také si zajezdit na dvorku. Uběhlo mnoho let, z kýčovitě hračky se stala hotová věda, z prken umělecká díla technologie a z rozmazlených fakanů zruční akrobati, provádějící neuvěřitelné kaskadérské kousky. Ať si říká kdo chce co chce, ale devadesátá léta jsou o tolik lepší než osmdesátá.

Budoucím pisálkům však tenhle vlak dokonale ujel. V nitru pořád závidíme těm, které příroda obdařila větší dávkou zručnosti, talentu a trpělivosti. Playstationové hry přece často hrajeme, abychom si vynahradili ušlý požitek z něčeho, k čemu by jsme ve

skutečném životě neměli odvahu. Po sněžných pláních se na prknech proháníme už dlouhou dobu s uspokojující řadou *Cool Boarders*, ale brány té nejúžasnější boarderské svatyně, šedé městské ulice, našemu virtuálnímu prknu zůstávají uzavřené.

Až doposud. Teď je tu skutečně vynikající nástroj jménem *Tony Hawk's Skateboarding*, se kterým můžeme směle rozrazit uzamčené dveře a vstoupit do arény tvrdého asfaltu, betonových ploch a kovových zábradlí. Řekněme si to rovnou: tato hra je dokonale zábavnou simulací jízdy (a skoků) na prkně. Ta nejlepší vůbec.

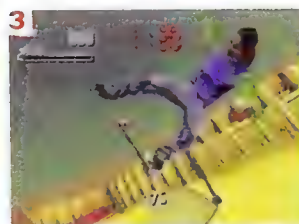
Budete zírat, jak neuvěřitelně snadno do ovládnání vybraného skateboardera (jsou to skuteční a reálně existující hvězdy) vstupujete. Po pouhé hodině otáčení budete předvádět všelijaké Impossible, Madonna a jejich kombinace bez mrknutí oka. Budete-li mít na hraní více času, zvolíte patrně režim Career, sympaticky vyhlížejícího profíka, solidně počmárané prkno a volitelně nastavení. Hned vás čeká první úroveň Warehouse, což je, stejně jako další úrovně, kom-



HRA UMOŽŇUJE NEPŘEBERNÉ
MNOŽSTVÍ TRIKOVÝCH KOMBINACÍ
A ZTVÁRŇUJE JE V ZÁVRATNÉM TEMP
A VELMI PŘÍJEMNÉ GRAFICE.



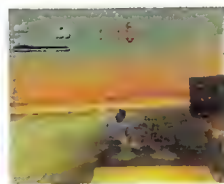
■ VÝROBCE: **Neversoft** ■ VYDAVATEL: **Activision**
 ■ DATUM VYDÁNÍ: **říjen** ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: **žádné**
 ■ ANGLIČTINA: **nenáročná** ■ STYL: **sportovní (skateboarding)**



(1) Trochu nepovedený dopad. I to se stává.
 (2-5) Své dovednosti budete muset předvádět v mnoha různých prostorech, jako je prázdný bazén, dopravní hřiště či školní tělocvična.
 (6) Tomuhle se říká 'nosegrind' (někdy také 'slide'). Teď si ho můžete vyzkoušet. (PSM není zodpovědný za případná zranění - právník redakce)

MÝM DOMOVEM JE ULICE

Jedna z nejskvělejších věcí na hře *Tony Hawk's Skateboarding* je masivní rozmanitost všelijakých ramp a překážek, které lze vyzkoušet v každé pouliční úrovni. Pokud jste někdy toužili jezdit na prkně po autech, buďte našimi hosty.



plex všelijakých nájezdů, U-ramp a zábradlí, čekající až se na něm pořádně vyřadíte. Předvádět triky a výskoky nebudete jen tak pro nic za nic. Na začátku každé úrovně vás hra informuje o pěti úkolech, které je možné v časovém limitu plnit. Jedná se o určitou bodovou hranici, posbírání všech písmen slova SKATE či jiné víceméně složité podmínky. Po splnění každého úkolu získáte videokazetu. Hned od počátku též víte, co obdržíte za určitý počet videokazet. Za dvě se například dostanete do druhé úrovně, za pět do třetí a za osm se vám odemkne nová

výběr prken. Tímto způsobem se možnosti hry před vámi postupně otevírají a váš jezdec postupně roste. To není vše. V jistém okamžiku vstoupíte do soutěže s ostatními boardery a budete muset obstat v jejich konkurenci. Zde už nezáleží pouze na tom, jestli získáte maximum bodů, ale i na tom, jestli při doskoku spadnete a jak pestrou škálu triků předvedete. Pětčlenná jury rozhodčích následně váš výkon zhodnotí procenty od 1-100. Nejvyšší a nejnižší známka se škrtnou a tři zbývající se zprůměrují. Je to podobné jako při skocích na lyžích. Případná získaná medaile otevře další úroveň atd.

Tohle je moc fajn, ale největším pozitivem celé hry je samotná jízda. Hra umožňuje nepřeberné množství trikových kombinací a ztvárňuje je v závratném tempu a velmi příjemné grafice. Alespoň na chvíli si tak budete připadat, jako byste to skutečně byli vy, a zapomenete na toho obtlouklého sportovního antitalenta. *Tony Hawk* má prostě všechno potřebné k dokonalosti. Není to jen sportovní hra, je to simulátor celého životního stylu. Lze odhadnout, že pobaví dokonce i skutečné skateboardery. V této hře je totiž zachycena skutečná esence jejího předmětu. Velmi doporučujeme!

Farid Starman

Alternativy...

| | |
|------------------------|------|
| <i>Tony Hawk's SB</i> | 9/10 |
| <i>Street Slator</i> | 8/10 |
| <i>Cool Boarders 3</i> | 8/10 |
| <i>Cool Boarders 2</i> | 9/10 |



(1-2) Skoky jsou fantasticky vysoké a pocit z nich je úžasný.

VERDIKT

■ GRAFIKA: **Nejlepší dosud viděná v skateboardové hře. 8**
 ■ HRATELNOST: **Vysoce návyková, vzrušující a zábavná. 9**
 ■ ŽIVOTNOST: **Počítejte, že se uskatečujete do bezvědomí. 9**

PlayStation
 Magazín

Jste-li příznivcem skateboardingu, pak je toto přesně ta hra, na kterou jste dlouhá léta čekali. Ostatní se však do ní mohou též bez ostychu pustit. Má brilantní hratelnost.

9
 Z DESETI



[1-3] Život hokejisty není peříčko. Když si nevykloubí rameno při prudké střele, přijde o zuby v souboji na pěstí. [4] Electronic Arts se přímo výstavy ECTS neúčastnili, ale Chloe, PR pracovnice firmy, nám alespoň věnovala svůj drahocenný čas.

NHL 2000

Na počátku stvořil Bůh nebe a hokej.

Země byla pustá a prázdná a nad propastnou tůň byla tma.

Ale nad ledem vznášel se Duch svatý.

Budiž NHL 2000" řekl si jednoho dne rozmarný Bůh a snaživý hoši v Electronic Arts se celý rok pachtili, aby Hospodinovo přání bylo splněno. Na počátku podzimu toho roku měli své dílo předvést pěti apoštolům, na jejichž bedrech ležela tíha rozhodnutí, zdali hra splňuje boží záměr. Nebeský zapsatel, archanděl Gabriel, posléze sepsal dlouhý pergamen, na kterém byli všechny výtky apoštolů uvedeny. Tento pergamen byl do nedávna uložen ve Zlatém pouzdře z měsíčního kamene, kovaném Hefaistem na břehu řeky Changy.

TOLIK FAKTA.

PlayStation Magazin se vždycky snažil o to, aby recenze byly co nejvíce objektivní a aby je psali lidé na správném místě. Nejen proto jsme se rozhodli získat nejbližší informace o tom, jaký vlastně byl původní boží záměr s NHL 2000 a nakolik se mu nyní představovaná hra podobá. Povolali jsme proto několik našich nejbližších přátel - jmenovitě Yoshimitsa z Tekken 3, dráčka Spyro a vysloužilce Clouda z Final Fantasy, který se zná s Tukanem z letního pionýráku, a požádali je, aby pro nás důležitý dokument získali.

Za cenu velkých ztrát (Spyro přišel o dech a Cloud o rozum, čímž pádem ho v příští FF neuvidíme) se to podařilo, a tak vám nyní přinášíme nesmírně cenný dokument o NHL 2000.

EPIŠTOL SVATÉHO GRETZKYHO

Nechť vejde v povědomí, že ve hře jsou přihrávky a kombinční hra ne vždy dobrou cestou k uzmutí vedení v klání na svou stranu. Útočící hráči se často po přebrání přihrávky zastaví a je velmi obtížné znovu je uvést v boží pohyb. Nepřesnost a lajdáctví vašich svěřenců pak ústí v nepohlednou a nedobře efektivní hru. Tento fakt se tvůrci snažili zmenšit

přidáním tlačítka po jehož aktivování se u vašich čtyřech spoluhráčů objeví boží ikonky shodné s těmi, které jsou na joy-padu. Toto „vylepšení“ zdá se být dosti problematickým a ve hře nepříliš použitelným, neboť málokdy máte čas ku studiu ornamentů lomozických se v nepěhledné mele na obrazovce.

Z mého pohledu tedy mohu říci, že bych vytvor tento označil spíše za ďáblovu sémě, než boží záměr.

JE LIBO TĚŽKÉ LASEROSTŘELECTVO, NEBO SNAD NĚJAKÉ TY RAKETY, PANE? ZVLÁŠTĚ NAPALM SE DNESKA KUČAŘI POVEDL.



[1-2] Brankář Pittsburghu předvádí gymnastický výkon. Pavel Bure je jeden z nejlepších útočníků NHL.



VÝROBCE:

EA Sports

VYDAVATEL:

Electronic Arts

DATUM VYDÁNÍ:

září

VĚKOVÉ OMEZENÍ:

žádné

ANGLIČTINA:

Čeština!

STYL:

sportovní (hokej)

EPIŠTOL SVATÉHO SELENEHO

Tu jasno jest jedno. Nikdo výhry dosáhnouti nemůže, pokud puk v soupeřovu branku nedopraví. Hra zde předložená je z tohoto pohledu překvapivě přívětivá. Pokud napřáhnete ku střele, boží obraz se přiblíží (zooom), což na mě působí lépe než dobře. Hráčovi jest snadno ukázáno, jakou sílu hokejista do úderu vkládá i jakou rychlostí kotouč letí. Mrzí mě, že málokdy dochází k trestné střelbě a že těž rozhodčí si je tento rok příliš jist, neboť již nekontroluje, zdali hráč nebyl v brankovišti a gól může být uznán. Soudím též, že kdosi nebyl v dobré pohodě při vyměřování chování puku, neboť občas se tento předmět pohybuje cestami jinými, než jsou bohem dány. Na druhou stranu je radostnou novinou, že branku od modré linie vsítit lze, i když spíše jen na nižší úrovni tíhy.

EPIŠTOL SVATÉHO LE CLAIRA

Nejsnadnější cestou jak gólově pokárat protivníka je dorážka před brankovištěm. Stačí jen před brankářem postávat a volně na něj puky zdáli nastřelovat - výsledek je takřka jist. Protivníkovi hráči jen s nelibostí útočí na hráče v blízkosti své branky, což jest živnou půdou kvalitních dorážek.

EPIŠTOL SVATÉHO CHELIOSE

Bránění je v tomto plodu božího úsilí náročnější, než by se mohlo zdát. Nově přibývší tlačítko velkého úderu odrazí protivníka několik metrů daleko, ale tato výhoda je ostře vykompenzována neúčinností dalších typů obranné hry. Vypíchnout kotouč či jinak protivníka srazit je poměrně obtížné. Na druhou stranu tomu tak je dobře, poněvadž minulý rok byl podobný výtvor (NHL 99) často kritizován za přílišné střety a bídnou kombinační hru.

EPIŠTOL SVATÉHO HAŠKA

Brankáři jsou alfou a omegou tohoto díla hry, neboť od jejich kvalit/nekvalit se odvíjí zábava celého kusu. Zde nám jsou předkládány jako v poněkud neúctylné formě - leckdo by mohl pojmou za svou myšlenku, že v bráně nestojí brankář z NHL, ale spíše kdosi, komu bůh za trest polámal nohy, projel mozek mlýnkem na maso a otočil oči dovnitř těla, to aby viděl svoje hříchy. Brankář občas zachytá výborně, ale občas se zasekává za bránou či pustí gól přes celé hřiště! Vlastně pokud bůh dovolí, řekl bych častěji než občas. Hanebné výkony brankářů jsou podtrženy zejména v nižších obtížnostech, ale i na All star se občas ochránce svatyně složí na opačnou stranu, než letí puk.

EPIŠOL SVATÉHO BOWMANA

Samozřejmě že hra přináší rozšíření i v „neherní“ části. Potěší zejména vylepšená možnost tvorby hráče, rozšířené statistiky, lepší trénink a kvalitnější možnosti koučinku. Na druhou stranu je vcelku jedno, jakou taktiku hrajete, neboť hráči se po hřišti stejně pohybují v dáblových šlápěch. Boží



(1-3) Další všední den na severoamerickém kluzišti. Puk při střele zanechává příjemnou kouřovou stopu.

KROMĚ HAVOCU A VENOMA JE TU OBRNĚNÝ VŮZ RHINO, POCHODUJÍCÍ ROBOT RAPTOR A VESMÍRNÁ STÍHAČKA CORSAIR.

počítač je na nejvyšší obtížnost neuvěřitelně dáblským protivníkem. I po třech dnech hraní budete mít potíže alespoň uplchnout! Pokud vás něco potěší, pak jistě poměrně kvalitní, a hlavně výjimečně plynulá grafika a nádherná BOŽÍ čeština ve všech menu. Komentář bohužel ve hře není obsažen; a tak se musíte spokojit pouze s uvítacím proslovem Petra Vichnara. „Vítejte v Civic Aréně, kde se dnes utkají...“ a tak podobně.

DOVĚTEK ARCHANDĚLA GABRIELA:

Na vědomost se dává, že hra splnila boží záměr, neboť obsahuje větší toho, co měl Hospodin na mysli, když úkol zadával. Na druhou stranu je jasné, že se do díla dostaly i dáblvy záměry, a to v míře ne zrovna nejmenší. Proto vám Bůh vzkazuje toto poselství: „Čekali jsme víc, ale není to špatné.“

Tomáš BUBU

**Alternativy...**

| | |
|----------|------|
| NHL 98 | 9/10 |
| NHL 99 | 8/10 |
| NHL 2000 | 8/10 |

**(1-2) Hokej bolí.****VERDIKT**

- GRAFIKA:
- HRATELNOST:
- ŽIVOTNOST:

Plynulejší než předchozí sezóna. 8

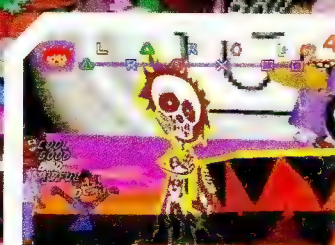
Stanley Cup. 6

Dlouhý Stanley Cup. 8

NHL 2000 nepředstavuje nějaký obrovský skok oproti dvěma předchozím sezónám. Četní tuzemští fanoušci si ho však jistě pořídí, i díky českému menu.

8
Z DESETI

(1-3) Lokace ve hře jsou velice rozmanité. Je trochu škoda, že se totéž nedá říci o principu hry. **(4)** Špatný postup je často fatální. **(5-6)** Toto jsou někteří členové hvězdné kapely ze hry.



Um Jammer Lammy

Zarapovali jsme si s *PaRappou*, zatančili

s *Bust A Groove*. Zbývá se naučit umění nástroje Satanášova.



Před pár lety se hra *PaRappa the Rapper* stala jakýmsi lakmusovým papírkem herní kritiky. Nemálo recenzentů tento titul slepě odsoudilo, coby pro ně příliš divnou a nepochopitelnou záležitostí, která „není snad ani hra“. *PaRappa* svým způsobem názorně potvrdil, že velká část herních publicistů žije v pevném zajetí konvencí. Volají po originalitě, ale ve skutečnosti nevidí dál než za hranice několika žánrových pilířů vzniklých ještě v éře osmibitů. I u nás jsme se setkali s irelevantními a absurdními výkřiky typu: „Nenávidím rap“, což vskutku o možných nedostatcích hry příliš neprozrazovalo. Nehledě na to, že hipopová kultura je zcela jistě nejvýznam-

nější pro devadesát léta a definovala celou tuto dekádu dalším ovlivněním všeho podstatného, co nás dnes obklopuje (design, grafiku, film, komiks, hry a samozřejmě hudbu - od Prodigy po U2). Mnohem podstatnější je skutečnost, že s *PaRappou* se povedl zcela nový herní žánr, bylo to naprosto nové využití možnosti počítačové herní zábavy a hned napoprvé ve vynikajícím provedení. Po zásluze byla proto tato hra oceněna nejen zájmem kupujících po celém světě, ale řadou odborných cen ve výročních anketách.

Um Jammer Lammy má nelehký úkol navázat na tento videoherní milník. A rovnou si řekněme, že druhý díl (kromě hry pro dva) nevymýšlí nic nového a naplňuje jen parappovský model novým obsahem. Jde o stejný princip grafiky i hratelnosti založené na rytmické akci,

(1) Nejseš. **(2)** Průvod růžových žen očekávající radostnou událost a mistr kung-fu s cibulovitou hlavou. Někdy je lepší se na nic neptat. **(3)** Tenhle cholerický heavymetalový pilot letadla je vaší jedinou nadějí.





VÝROBCE:

SCEI

VYDAVATEL:

SCEE

DATUM VYDÁNÍ:

říjen

VĚKOVÉ OMEZENÍ:

žádné

ANGLIČTINA:

potřebná

STYL:

rytmická akce

LAMMY JE PODOBNĚ JAKO PARAPPA
TROCHU NAINNÍ POSTAVIČKOU TOUŽÍCÍ
PO VELKÉM SVĚTĚ. JE TO OPĚT PŘÍBĚH
ŽÁKA A JEHO MNOHA UČITELŮ.

kdy jde o to, co nejlépe reprodukovat hudební předlohu dle sledu zobrazovaných tlačítek na obrazovce. Přesto je stejně dobrý. Má se ke svému originálu asi stejně jako Vetrlec k původnímu filmu Ridleyho Scotta.

Předně tu je další vynikající vymyšlený a ještě lépe provedený příběh. Lammy je podobně jako PaRappa trochu nainní postavičkou, toužící po velkém světě. Je to příběh žáka a jeho mnoha učitelů, kteří průběžně obohacují svého svěřence o nové a nové poznatky, až ke konci dospěje k dokonalosti. Cílem je pro Lammy stát se kytarovým virtuózem, jinými slovy hudební žánr hip-hopu byl, jak patrně víte z dřívějších článků PSM, nahrazen rozmanitými formami rocku a různých crossoverů tohoto stále populárního žánru s jinými styly (reggae, hip-hop, country, heavy metal atd.). Hra spočívá v tom, že Lammy napodobuje svou kytarovou hrou pěveckou linku svého učitele. Dostane-li se vám tento titul do ruky, zjistíte, že to není nic jednoduchého. Od druhého levelu výš jde vždy o rytmicky dosti složité a kombinačně náročné hudební figury. Bude záležet nejen na vašem muzikálním citu, ale i na pohotovosti reagovat na rychle plynoucí sled znaků. Pokud nejste schopni bez přemýšlení a odhlížení od obrazu zmáčkнуть okamžitě kterékoli tlačítko na joypadu dle potřeby, pak na *Um Jammer Lammy* ani nepomýšlejte. Dvourozměrná sólistka se ve vyšších úrovních



[1] Zlé černobílé dvojče slečny Lammy. [2] Bubeník kapely je dynamit.

musí potýkat s opravdickým hudebním kulometem tónů a riffů a svůj postup si bude muset tvrdě vysloužit.

Jednotlivé herní epizody jsou propojeny filmy, které dále odvíjejí příběh. Je to jako velmi typický sen, kdy neustále spěcháte a nestiháte, všechno se neuvěřitelně komplikuje a pod nohama vám přistává jeden klacek za druhým. I grafické zobrazení je stejně jako u *PaRappy* snové, až surrealistické. Dočkáte se několika mimořádně bizarních okamžiků, metaforických výletů do podsvětí či neuvěřitelné scény v šílené růžové místnosti s tisíci řvoucími novorozenci. Nemá to však smysl zde obšírně rozevídat, to se musí vidět.

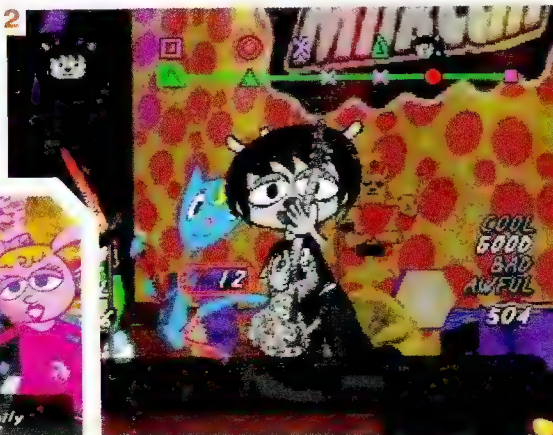
Um Jammer Lammy vyžaduje odvahu, ale překonání předsudků se rozhodně vyplácí. Není to nic (kromě *PaRappy*), na co by byl playstationový hráč připraven. Věřte, že stojí za to, občas se odpoutat od pohodlného světa dalších a dalších plošinovek.

FariD Starman



Alternativy...

| | |
|---------------------------|------|
| <i>Um Jammer Lammy</i> | 8/10 |
| <i>Bust A Groove</i> | 8/10 |
| <i>PaRappa The Rapper</i> | 8/10 |



[1-2] Zlé dvojče strhává na sebe pozornost. [3] Lammy dokáže zahrát na cokoli, třeba i na požárníckou hadici. Kam se hrabe Hendrix. [4] Další strašidelný screenshot. [5] Medvěd s motorovou pilou. Už nás nic nepřekvapí, [6] že jo, Lammy?

VERDIKT

GRAFIKA:

Barevná, bláznivá. Vynikající styl. 8

HRATELNOST:

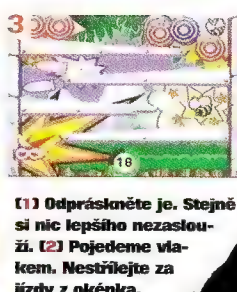
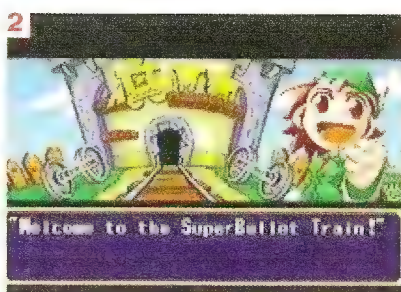
Velice dobrá, ale stejná jako minule. 7

ŽIVOTNOST:

Díky režimu pro dva ideální pro večírky. 8

Um Jammer Lammy je skutečně zábavným spektaklem. Až na pobledlé maniakální point'n'clickové adventuristy všichni ostatní asi budou souhlasit, že videohry by měly být především dobrá zábava.

8
Z DESETI



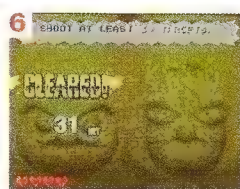
(1) Odpráskněte je. Stejně si nic lepšího nezaslouží. (2) Pojedeme vlakem. Nestřílejte za jízdy z okénka.

Point Blank 2

Zastřelte je všechny a Bůh ať si je roztřídí.



(1-7) Krátké nahlédnutí do světa střílby, vřetění, otáčivých terčů, vyvalených sudů a zachraňovaných princezen. Světa Point Blanku 2.

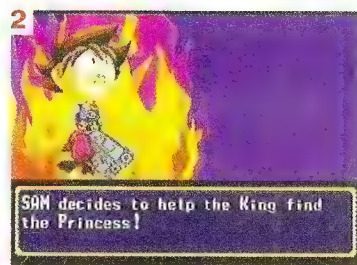
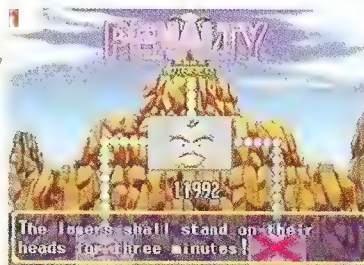


První reakce na *Point Blank* je údiv - co to může být za zábavu, střílet do něčeho, co nekrvácí, co nevydává předsmrtné skřeky a co se legračně nesvíjí v bolesti. Ano, je třeba pohlédnout právě přímo do kontaktních čoček - v *Point Blanku* 2 to schytávají jenom terče. Je to něco, jakoby se vám do televize přestěhovala pouťová střelnice. Pro pravověrné příznivce střílení je střelba bez mrtvol trochu heretickou představou, pokud ale tito fanatici dokáží překousnout první šok, mohou zjistit, že *Point Blank* 2 je docela zábavná záležitost.

V *Point Blanku* 2 sice nezabíjíte, ale jinak můžete rozstřílet na hadry všechno, co se hýbá. No, zas tak úplná pravda to není, můžete to kropit i do baráku a ten sebou zrovna moc neškube, ale kromě nich naštěstí demolujete i padající auta, barely s naftou, terče, jedoucí buldozery, domácí zvířata, balóny, další terče, příslušníky mimozemských civilizací, supy, gangstery, kovboje, jiné terče, ohňostroje, vojáky, konvice, ovoce, ještě nějaké terče, početní příklady, kočky, prasata, ovce, myši na klíček, pár terčů, mince, žraloky a spoustu dalších věcí. Hlavně terče.

Ovšem nejen střelbou živ je člověk, a jelikož i ty nejrozumnější rozprsknuvši se obětí dokážou časem znudit, nabízí *Point Blank* 2 všechny varianty toho, co se dá dělat s odjištěnou zbraní, díky čemuž hra není jen bezduché

pálení po všem, co nedrží ruce hodně vysoko nad hlavou. Občas dostanete třeba za úkol střelbou udržet plechovku vysoko ve vzduchu, rozstřílet brnění na tělech konkurenčních gunmanů (či smřít kulek ostříhat stádo ovcí), sestřelit déšť parašutistických bomb přímo do náruče nešťastníka pod nimi, vyřešit několika kulkami matematický úkol, zmrzačit sochy do předepsaných torz, jedním výstřelem odšpuntovat láhev šampaňského, vystřelit do klávesnice chybějící písmena slov atd. *Point Blank* 2 zcela zákeřně otočí nejen na reflexy, ale taky na mozek - a to zároveň. Máte tu levely založené na systému pexesa, někdy máte za



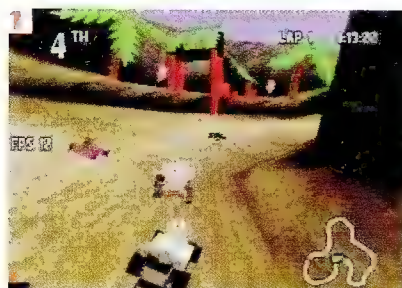
(1-2) Prohrajte v Party Modu, a můžete si být totálním ponižením.



■ VÝROBCE: **Lego Media** ■ VYDAVATEL: **Lego Media**
 ■ DATUM VYDÁNÍ: **v prodeji** ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: **žádné**
 ■ ANGLIČTINA: **nenáročná** ■ STYL: **závodní (motokáry)**

Lego Racers

Postavte si závodní hru ze stavebnice. Je to hezký nápad.
Hra však potřebuje něco víc.



(1-2) Akcelerace? Skoro neexistuje. Jedete pořád stejně rychle. Celou trať. (3) Vašeho človíčka si můžete sami postavit z kostek. (4) Kolem doků se jezdí špatně. (5) Dřevěná noha mimo obraz. (6) Takhle se jezdí v kosmu.



Vylepšovat jednoduché se dnes stává posedlostí. Člověk si dneska ani už nemůže koupit normální limonádu, všechno je buď light, nebo energy drink. Podobně se tomu má s ostatními věcmi - z koloběžky se stala jakási „horská“ koloběžka, celý orchestr lze vtěsnat na MiniDisc a teď se ke všemu ještě objevilo Lego pro PlayStation.

Možná udělali u Lego Media dobře, když se na začátek svého herního působení rozhodli pro přívětivou závodní hru. Uhnět to ostošest ve stylu *Speed Freaks* v autíčkách, která mají skutečně klasické legovské tvary, to je minimálně atraktivní představa, něco jako splněný dětský sen. Teoreticky by taková hra měla uspokojit jak ty současné nejmenší, tak ty, kteří své dětství prožili v době, kdy legománie byla na počátku dne. Na samotném začátku si můžete vybrat - buď se rozhodnete pro počítačem definované autíčko jménem Joan of Kart, anebo si navrhnete své vlastní. K dispozici máte základní šasi a na výběr z několika různých kostek. Ty můžete různě prohazovat a kombinovat, až vytvoříte libovolnou pojízdnou kombinaci. No a až to budete mít, zbývá pouze vybrat si helmu, dres a můžete směřovat na závodní okruh sbírat vavříny.

Lego Racers nabízí 12 okruhů, každý se zakládá na jednom ze čtyř v současnosti nejpobulárnějších témat stavebnic Lego, jsou to: moře (Pirates), středověk (Castels), sci-fi (Space) a exotika (Adventures). Jednoduše řečeno: je zde pět soupeřů, vy stisknete X a pak se musíte maximálně snažit, abyste „odemkli“ další čtyři okruhy. Pomocí R1 lze házet celkem slušné smyky, což vám v praxi umožní projíždět příkré zatáčky poněkud hbitěji.

Jinak zde narazíte na celkem předvídatelné zbraně: olejové skvrny, háky, turbodmychadla. Jistě částí trati lze měnit, tak například můžete zdemolovat sudy, čímž získáte zkratku, ovšem jinak je obsah stejný jako u ostatních závodních her. Až na to, že tohle je pochopitelné Lego. Dnes již obligátní režim pro dva hráče vnáší do celé hry trochu více soutěživosti, nicméně jinak nutno konstatovat, že zejména z vizuální stránky je hra tak trochu podprůměrná. Scénérie jako taková ještě ujde, ale každý, kdo někdy spatřil nádherné jméno *Speed Freaks*, okamžitě pozná, že šlo udělat víc. A o hodně víc. Navíc je hra až hloupě obtížná. Pomocí turbo startu se sice ocitnete v čele, ale stačí ta nejmenší chybička, a budete se bezmocně potácet na samém chvostu. A zjistíte, že častokrát se v posledním okamžiku, těsně před cílem, propadnete z prvního místa na čtvrté. Prostě Lego Racers nemá příliš dobře vyladěný motor.

Stephen Pierce



Alternativy...

| | |
|-------------------------|------|
| <i>Speed Freaks</i> | 9/10 |
| <i>Circuit Breakers</i> | 9/10 |
| <i>S.C.A.R.S.</i> | 8/10 |
| <i>Micro Machines</i> | 8/10 |
| <i>Lego Racers</i> | 5/10 |



VERDIKT

- GRAFIKA: Dnes již platí vyšší standardy. 5
- HRATELNOST: Příliš obtížná, nedostatečně rychlá a frustrující. 4
- ŽIVOTNOST: Většinu lidí hra otráví natolik, že to vzdají. 5

Skvělý nápad, provedení už je horší. Novinka firmy Lego vzbuzuje naděje, ovšem ty právě hráče rozhodně nenasytí.

■ VÝROBCE: Pure ■ VYDAVATEL: Mindscape
 ■ DATUM VYDÁNÍ: září ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: žádné
 ■ ANGLIČTINA: nenáročná ■ STYL: honička



PlayTest

Rat Attack

Gratulujeme. Právě jste se stali živou pastičkou na myši. Tak koukejte sklápnout.

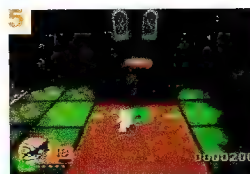


[1] Takhle to hezky vidíte z výšky. Uvidíte, když vypnete televizi, bude to ještě hezčí. [2] Chyťte ty myši, než bude lidská civilizace v troskách. [3-5] Pokud vám připadají ty levely nějak podobné, je to skutečně tak. Změnu od Rat Attacku nečekejte.

V jednoduchosti je síla, řekla si zřejmě firma Mindscape a vyhodila na trh hru Rat Attack, hru, která je jednodušší než věta holá, primitivnější než kmen afrických křováků a přímočařejší než humor Paola Villaghiho (i když se v ní podstatně méně prdíl). Rat Attack je čistě duševní retro, je to děsivá vzpomínka na ty nejhorší hry ze starých osmibitáků, které jste vždycky deset minut nahrávali, pak na ně několik vteřin vytřeštěně zírali a vzápětí okamžitě vypnuli.

Podívejme se těhle hře přímo do jejího culíčku se kschitkou a pokusme se z něj vyčíst alespoň drobeček nějakého smyslu. Především se po něm jako vyrážka rozprostírá myšlenka. Ano, posláním Rat Attacku je varovat každého, kdo by chtěl zneužívat zvířata při výzkumu vesmíru. Dvě laboratorní krysy, Jefferson a Washington, byly při jedné takové akci vystřeleny vstřich hvězdným dálkám. Zatímco jejich odlet nikdo nezaznamenal (dokonce i ti nejfanatičtější příslušníci hnutí Greenpeace kolem něj prošli bez povšimnutí), jejich návrat se přemrknout nedal. Vesmírem vyvrhli krysy měly inteligenci, zbraně a špatnou náladu. A tak jste se proti nim musel postavit vy. Máte techniku, výcvik, chlupy a ocas. Jste kočka.

Tedy člověk už byl v hrách leccím, červem, upírem, skvrnou, drakem, žábou, dokonce i batoletem, tak proč ne kočkou? A jako kočku vás nijak nepřekvapí, že vašim úkolem bude chytání myši. Zmutované nebo ne, na všechny čeká smrt z vašich chlupatých tlap. Takže jsme se dostali k jádru hry, k její podstatě, k jejímu hlubšímu smyslu: Pobíháte dokola po neuměle vykreslené místnosti a lapete hlodavce. Aby to ovšem nebyl nějaký simulátor kočky, je tu k dispozici i sci-fi technika - přístroj zvaný Eraticator. Takže pobíháte dokola po neuměle vykreslené místnosti a lapete hlodavce do pasti. Občas můžete položit kus syra, občas kopnout myš do čumáku speciálním chvatem. Když chyťte myš do Eraticatoru, můžete její duši odeslat na onen svět speciálním nášlapným zařízením, které mi trochu připomnělo Ghostbusters, což byla



asi ta nejpozitivnější emoce, kterou ze mě hra vymáčkla. Pokud chytíte patřičný počet oprsklých hlodavců, dřív než vám sežerou stereo (to jsou zmutované myši, ty žerou všechno), otevrou se vám dveře do dalšího pokoje, kde je víc myši a víc překážek. A tak dál až do úplného zblbnutí.

V sumě vzato, hra Rat Attack je tak pitomá, že je vedle ní i ten nejzaostalejší žák zvláštní školy, kterého otec od kolébky pohlavkoval kladivem, jako Stephen Hawking (pokud si myslíte, že Stephen Hawking je ta postava z mayovek, která říká „Jestli se nepletu, hi hi hi“, tak se omlouvám - tato hra je určena právě pro vás). Hra postupem nenabývá na rafinovanosti, spíše na zmatenosti, nepřehlednosti a především nudě. Kdo vydrží víc než pět pokojů, zaslouží si titul playstationového mučedníka. Alespoň vidíte, že být kočkou není žádná sranda.

Jiří Pavlovský

Alternativy...

| | |
|------------------------|------|
| Super Puzzle Fighter 2 | 9/10 |
| Bust A Move 2 | 9/10 |
| Bubble Bobble 2 | 8/10 |
| Rat Attack | 4/10 |

VERDIKT

■ GRAFIKA:

Jednoduchá a velice ošklivá. 5

■ HRATELNOST:

To slovo bych u Rat Attacku ani nevyslovoval. 2

■ ŽIVOTNOST:

Jedna... dvě... tři... Konec. 3

Oficiální český
PlayStation
 Magazin 119

Monotónní, nezábavná, neoriginální a nehezka hra. Zábavnější je hrát si s posmrkaným kapesníkem.

4
 Z DESETI

TOP SECRET

Oficiální ČESKÝ PlayStation™

POWERLINE



POWERLINE G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

Zadejte níže uvedené kódy pro přístup do všech úrovní hry. Pokud jste opsali heslo správně, mělo by se číslo úrovně objevit v pravém dolním rohu obrazovky.

- Level 1 - P, O, L, I, C, E.
- Level 2 - O, C, T, O, P, I.
- Level 3 - B, R, A, I, N, S.
- Level 4 - F, I, N, G, E, R.
- Level 5 - B, A, N, A, N, A.
- Level 6 - J, U, N, G, L, E.
- Level 7 - V, O, O, D, O, O.
- Level 8 - S, Q, U, E, A, K.
- Level 9 - D, U, N, D, E, E.
- Level 10 - T, E, A, P, O, T.
- Level 11 - B, U, T, T, E, R.
- Level 12 - I, N, D, I, G, O.
- Level 13 - S, T, R, O, U, D.
- Level 14 - E, L, I, X, I, R.
- Level 15 - L, I, Q, U, I, D.
- Level 16 - S, T, A, P, L, E.

- Level 17 - S, H, I, R, T, S.
- Level 18 - A, P, P, L, E, S.
- Level 19 - G, A, D, G, E, T.
- Level 20 - T, A, N, U, K, I.
- Level 21 - S, A, L, A, D, S.
- Level 22 - D, U, F, F, C, O.
- Level 23 - P, H, O, N, E, S.
- Level 24 - A, S, S, E, R, T.
- Level 25 - O, X, Y, G, E, N.
- Level 26 - J, O, Y, P, A, D.
- Level 27 - A, C, T, I, V, E.
- Level 28 - M, E, N, A, C, E.
- Level 29 - W, I, N, D, O, W.
- Level 30 - A, G, E, N, D, A.

POWERLINE LIBERO GRANDE

Ve hře se vyskytuje celkové deset skrytých charakterů. Pokud nevíte, jak se k nim dostat, zkuste použít našich následujících rad.

- x Pro získání Arnolda Langa (alias Alexe Lalase) musíte nasbírat celkové skóre přes osm tisíc.
- x Pro získání Ruprecha Goese (alias Ruuda Gullita) se kvalifikujte ve všech událostech hry.

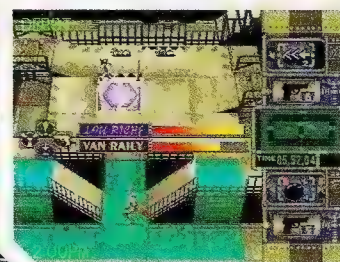


Aby se slečně Lammy z toho všeho nezamotala hlava, potřebujete nějakou tu pomůcku. I kytara se dá nacheatovat.

bodů, s libovolným týmem ve hře proti počítači.

Následující skryté charaktery získáte jednoduše po vyhrání mezinárodního poháru s libovolným týmem. Když poprvé úspěšně dokončíte mezinárodní turnaj, získáte jeden ze skrytých charakterů. Použitím jiného vítězného týmu získáte jednu z následujících postav.

- x Roland (alias Ronaldo).
- x Minoru Kai (alias Kazuyoshi Miura).
- x Edgard Cailaux (alias Eric Cantona).
- x Powel Gardner (alias Paul Gascoigne).
- x Gerald Wells (alias George Weah).

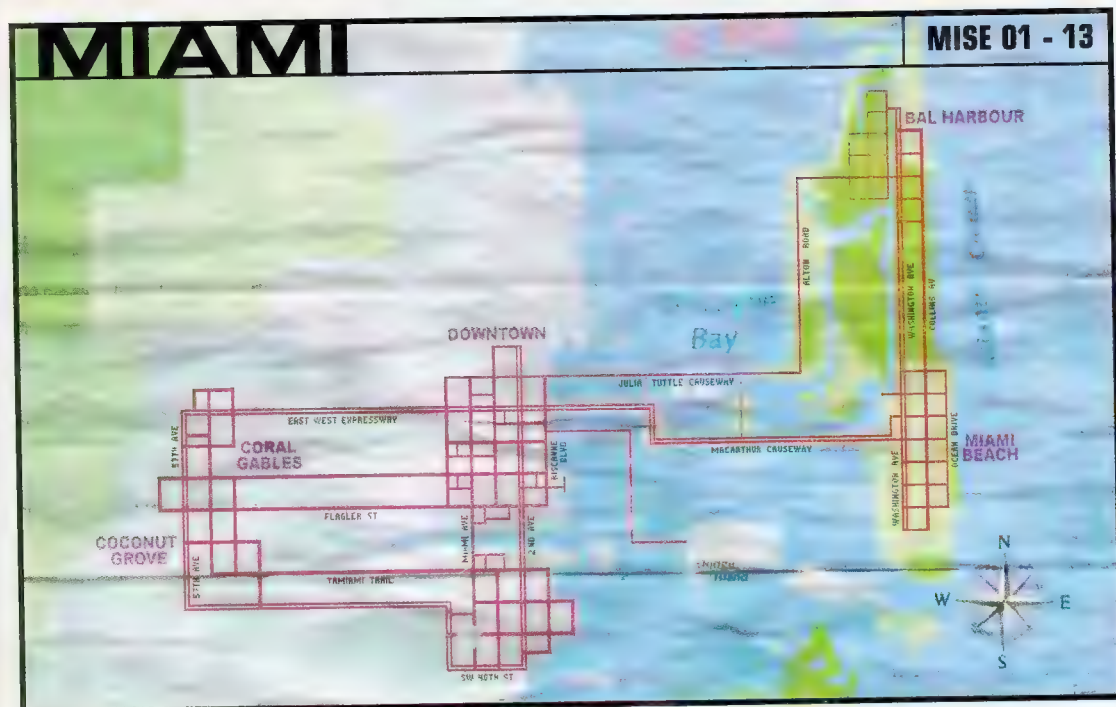


Změňte hudbu, postavky a jejich oblečení ve hře Trap Runner. S tipy to je jednoduché.

TOP SECRET

VÍTEJTE DO VYNIKAJÍCÍ AUTOMOBILOVÉ HONIČKY. NA HORKÉM SEDADLE JE PRÁVĚ DAN MAYERS, TAK SE RADŠI PŘIPOUTEJTE. MÁTE PŘED SEBOU 44 MISÍ A NEPŘÍLIŠ ČASU.

DRIVER



hlí v pokládání nejrůznějších záta-rasů na silnice, a tak když pojedete středem města, můžete se jim nejrůznějšími oklikami vyhnout.

Mise 1 THE BANK JOB

Jednoduché uvedení do vznešeného světa automobilových honiček. Cíl - banka v severní části středu města (North Downtown). Uvnitř je gang a jako rukojmí drží staré dámy. A v tom se přičítíte po silnici vy, zastavíte před bankou a gangstery odvezete. Před bankou ale zastavte teprve tehdy, když na hodinách bude zbývat posledních 15 sekund, jinak bankovní ostraha zavolá policii. Jakmile vyzvednete své komplice, upalujte na svou základnu v South Miami Beach a po cestě se vyhýbejte fízlům. Ti sice nemají radar, ale jakmile vás zmerčí, půjdou po vás jako pes po stopě. Zastavte těsně před vaší základnou, jinak gangsteři nebudou moci vylézt z auta.

MIAMI

Tak dobře, Miami, to je první místo vašeho zasvěcení do světa tajných misí do podsvětí. Právě tady se totiž naučíte vlastnosti, které později uplatníte v celém zbytku hry. Vlastně se musíte vypořádat jen s pár základními triky. I když na druhou stranu trochu obtížnosti v sobě skrývá vymyslet, jak se dostanete z jednoho konce města na druhý. Jsou zde dvě možné cesty, ale máme-li být upřímní, uděláte lépe, když se vydáte po McCarthy Causeway. Policijci jsou totiž velice zbe-



MISE 03



Mise 2 HIDE THE EVIDENCE

Po vašem autě pasou všichni policajti z okolí - nějaký cvok ho totiž ukradl přímo ze starostovy kanceláře. A tak potřebujete nějaký dobrý sprej, kterým auto přestříkáte tak, aby ho nikdo nepoznal. Na to ale sami nestačíte, a tak si budete muset najít pomoc - naštěstí jeden takový týpek žije téměř „za rohem“, v North Bal Harbour. No, ono to je ve skutečnosti na druhé straně města, ale to je nepodstatný detail. Ať už tam pojedete jakkoli, nejezděte po Tuttle Causeway, protože je příliš úzká, a jakmile vás policajti zahlédnou, už se jich nezbavíte. Dejte se po čtyřproudé dálnici zpět do města a tam jedte směrem k dokům. Snažte se vyhýbat policajtům, jak to jen bude možné, neboť jakmile se na vás pověsí, jen těžko se jich budete zbavovat.

Mise 3 TICCO'S RIDE

Tico má pro vás kšeft. Podle všeho mu nějaký chmaták visí prachy a on mu s pomocí velmi, ale opravdu velmi hrubé síly vysvětlil, že dluhy se mají splácet. Tak se vydejte po mostě na levé straně (ten druhý je příliš dlouhý). Jakmile najdete svůj cíl, dejte se směrem ke Coral Cables a opět dávejte bacha na policajty. Tico nemá policajty rád.

Mise 4 CASE FOR A KEY

Tohle je záluďná mise. Má několik částí, které jsou velice nebezpečné zejména pro nablýskané chromované části vašeho vozidla. První část se snažte dokončit s nejmenší možnou škodou na vašem stroji, pak s ním „zasejvujte“ - další části se opět odvíjejí podle toho, jak

velká škoda vznikla na vašem voze a kolik policajtů máte v patách. Anebo řečeno jinak: na mostě vedoucím na Dodge Island bude policejní zátaras. Když nebudete mít auto v „cajku“, nepodaří se vám jej projet. Nejprve se ale vydejte na South Miami Beach, kde si vyzvednete klíč, pak jedte zpět přes záliv k druhému pick-upu v Marině. To už na vás bude viset několik policejních aut. Snažte se jim vyhýbat, jak to jen půjde. Pak se dejte úzkou silnicí na Dodge Island a co nejobratněji se vyhýbejte policejním autům. Dobrou metodou je schovat se mezi normálními auty. Policajti totiž ze záhadných důvodů mají zábrany to do vás napravit, když existuje nebezpečí, že by poškodili i auto nějakého nevinného.

Mise 5 THE CLEAN UP

Tady je hlavním problémem vyhnout se policajtům. Někjaký pitomec totiž nechal auto přímo před policejní stanicí a vašim úkolem je tohle auto dostat bezpečně zpět. Po čtyřproudé dálnici s ním jedte zpět do centra Miami, opět dávejte pozor na policajty, protože ve středu města se jich už nezbavíte.



MISE 06



Mise 6 TANNER MEETS RUFUS

Hodně jednoduchá mise. Napalte to po McArthur Causeway a na východním konci Miami Beach se setkáte s Rufusem. Ale zase, pozor na policajty - Rufus by byl pěkně dopálený, kdyby jste se objevili i s polovinou miamského policejního sboru. Navíc pokud je budete mít v patách, jen těžko se jich budete před dosažením svého cíle zbavovat. V tomhle městě to prostě není jednoduché.

Mise 7 BUST OUT JEAN-PAUL

Tak tahle vám asi dá pořádně zabrat. Cíl se nachází v policejním autě na cestě do vězení. Musíte auto sestřelit ze silnice a dotýčného dopravit do bezpečí. Problém je ale v tom, že řidiči policejních aut jsou pěkní drsníci, takže budete mít co dělat, abyste jim vůbec stačili. Najedte si vedle auta a tlačte jej ven z vozovky, hlavně nepolevujte po prvním nárazu v tlaku a nenechtejte si je ujet. Je možné, a možná i lepší, sejmout auto mezi domy - alespoň pak budete mít volnou cestu k bezpečnému úkrytu v Bal Harbour. Podaří-li se vám auto dohonit na McArthur Causeway, tím lépe, neboť zde vám dvě ostré zatáčky umožní předvídat,

MISE 08



kterým směrem zatočí, a můžete s ním získat dobrý kontakt. Ale znovu platí: ať se na vás nepověsí policajti, jinak budete mít plno problémů.

Mise 8 PAYBACK

Ach, výpalné v neděli odpoledne. Tato mise na první pohled vypadá náročnější, než ve skutečnosti je. Co máte tedy dělat? Projet městem a rozmlátit pět kaváren patřících Alexi Bomperinimu, který má za to, že se klidně obejde bez vaší pomoci. Restaurace mají příhodnou polohu a snadno je najdete - dvě jsou v samotném centru města, jedna v samotném středu, další v Coral Gables a konečně poslední v Coconut Grove. Jakmile do kavárny vletíte, udělejte vevnitř takové hodiny, čímž rozmlátíte více stolů a získáte celkem slušný časový bonus. Pochopitelně takové výtržnictví přímo táhne policajty, takže po prvních dvou vymáčených podnikcích je už zcela jistě budete mít v zádech, ale naštěstí nejsou nijak zvlášť rychlí ani drsní (na této

MISE 11



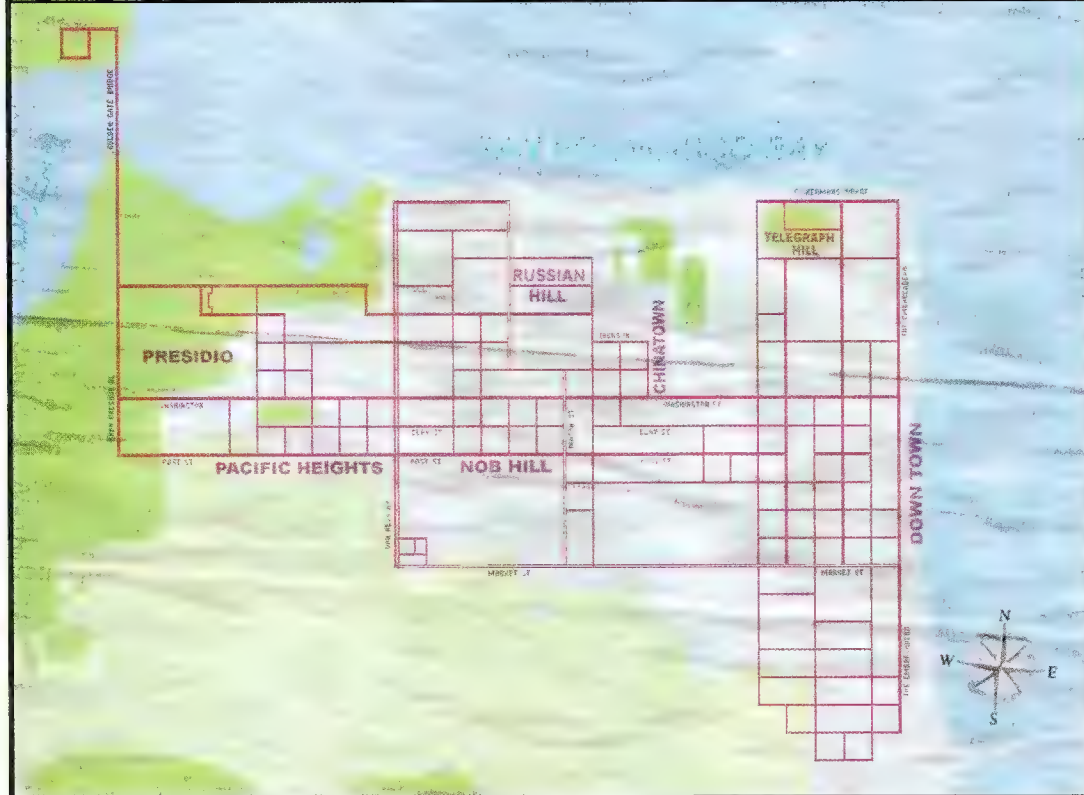
MISE 12



TOP SECRET

FRISCO

MISE 14 - 25



úrovni), a tak by vám neměli působit příliš velké problémy. Až dorazíte do oblasti zvýrazněné na radaru, zpomalte a mějte oči na stopkách - červené šipky, které ukazují cestu k cíli, jsou někdy špatně vidět.

Mise 9 SUPERFLY DRIVE

Tohle je těžká úloha, zvláště dáte-li se špatnou cestou. Člověk má totiž přímo pokušení vyjet po Tuttle Causeway na druhou stranu zálivu v domněni, že to tak bude rychlejší. Problém ale je, že policajti zde instalovali několik zátarasů, které dokáží pěkně zacvičit s vaším novým autem. Proto jedte raději delší cestou - budete tak mít větší šanci na úspěch, i když to znamená, že na auto musíte dávat pořád

ný pozor - protože to máte dál, nemůžete si dovolit vůbec žádný karambol.

**Mise 10
A SHIPMENT'S COMING IN**
Celkem jednoduchá, i když i tady je ten starý problém se silnicí na Dodge Island. Naštěstí policajti by vás neměli příliš otravovat, takže sešlápněte plyn, a možná se vám podaří dostat na silnici, než si vás vůbec všimnou. Na této cestě by ani neměly být žádné zátarasy, které by vám obtěžovaly život. Až dojedete na ostrov, prolétněte bednami, které jsou naskládány na kruhovém objezdu. Nemáte čas zdržovat se s pravidly. Učiňte spojení a co nejrychleji se vraťte stejnou cestou, kterou jste přijeli, přičemž můžete používat

značek, jež vás předtím vedly k cíli. Snažte se k základně dojet co nejrychleji.

Mise 11 BAIT FOR A TRAP

V první části této mise potřebujete dokonalé načasování. Například se musíte dostat na Bal Harbour, a to v co nejrychlejším možném čase. Opět použijte McArthur Causeway, sice je delší, ale ušetříte se problémů s policajty. Napalte to zezadu do černého auta a přinutte ho k honičce po dálnici vedoucí k Miami Beach. Jenom mu neujděte příliš, abyste ho úplně neztratili. Jakmile dojedete do Miami Beach, jedte podle červené šipky, a ten chudák za vámi prostě bude mít smůlu (stojí to fakt za to.)

Mise 12 TAKE OUT DI'ANGIO'S CAR

Další jednoduchá úloha spočívající v sestřelení nepřítelova auta ze silnice. Má to ale jeden háček - tentokrát je za volantem schopnější řidič. Pověste se mu na paty a snažte se ho vytlačit ven v ostrých zatáčkách. Jenom dohlédněte na to, že je skutečně po něm, jinak vám to jednoho dne vrátí i s úroky.



Mise 13 THE INFORMANT

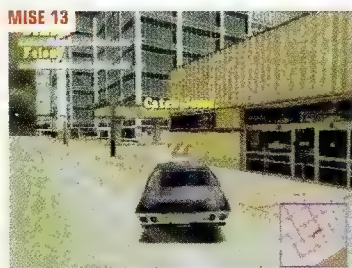
Toto může být pěkně záluďná mise, neboť silnice je pokryta vodou. Za plného deště vyrazíte ze své základny a dáte se hned doprava, jako kdyby jste jeli na přes záliv. Odtud celkem snadno uvidíte vlak a jedte za ním po silnici do okamžiku, než zahne prudce doleva. Po několika dalších zatáčkách zastaví a vy uvidíte červené šipky, které vás dovedou k cíli. Nicméně máte pouze tři vteřiny, tak sešlápněte pedál a projedte pod železniční tratí, ušetříte tím několik cenných vteřin, tedy pokud nenarazíte do piliře.

SAN FRANCISCO

San Francisco má silnice s dlouhými a širokými rovinkami. Problém je ten, že mezi nimi se nachází hodně celkem nebezpečných „hupů“. Pamatujete se na ty honičky ve filmech se Stevem McQueenem? Rovněž auto bude těžší než to, s kterým jste jezdili v Miami, a i když je rychlejší, jeho nevýhody poznáte při prvním nájezdu na jednu z překážek rozestavěných po celém městě. Ke zdařilým momentům nepochybně patří Golden Gate Bridge. Doporučujeme na samotném začátku zvolit volbu „Take a ride“ - seznámíte se tak s městem a budou se vám pak lépe plnit dané mise.

Mise 14 THE CASINO JOB

Relativně jednoduchá mise, při níž se můžete seznámit s okolím vaší základny v Chinatownu. Jedte nejprve do Casina jižně od Nob Hillu, zde naberte nějaké zboží a s ním jedte do skladiště v South Downtown. Jenom si hlídejte ostré zatáčky - jsou záluďnější než v Miami a v důsledku systému tramvajové dopravy je zde plno slepých ulic, které se znenadání vynoří před vaším rychlým vozem. Do skladiště je to dlouhá cesta, ale červené šipky uvidíte hned, jak se tam dostanete. Jak se





dostat dovnitř, to je jiná otázka. Na jižní straně uvidíte vjezd zastavěný nějakými bednami - moc se s tím nepárejte a projedte to, pak jedte proti směru hodinových ručiček, až narazíte na místo určení.

Mise 15 THE BRIEFCASE

Musíte se stavět na třech místech, než se sejdete s určeným chlápkem. První místo je u Levyho. To najdete celkem snadno v centru města. Nikam se nežeňte, máte dost času. Pak už ale pospíchejte do obchodu s lihovinami na Nob Hillu a z něj rychle na Russian Hill, kde je cíl vaší cesty. Nestavte na červenou, jedte co nejrychleji a pro navigaci používejte radar. To dojedete k Presidiu, které se dobře hodí pro zbytek mise. Rychle přes Golden Gate Bridge do čtvrti na kopci na druhé straně zálivu, kde je konečný cíl mise. Člověk by ani nevěřil, kolik aut může vyjet z jedné čtvrti. Snad ani není třeba zdůrazňovat, že se máte vyhýbat policajtům. Nemůžete si ani dovolit zničit si příliš auto, protože toto je značně dlouhá mise.

Mise 17 VISIT TO THE MALL

Jedte do Mallu, proveďte jednoduchý nájezd a rychle zpět do bezpečí. Zpáteční cestu je třeba si pečlivě načasovat - jedte co nejrychleji, a mělo by to být v pohodě. I když až pojedete přes město domů, mějte na paměti, že to je pěkně daleko a nemůžete si dovolit přílišné poškození auta. Policajti na vás budou viset celou cestu, tak se snažte využívat tras tramvají, jak to nejlépe půjde. Projíždějte mezi tramvajemi a doufajte, že policajti to do nich napálí. Alespoň získáte nějaký náskok.

Mise 18 TAXI!

Ze všech misí obsažených ve hře je tato zdaleka nejjednodušší. V zadu v autě máte chlápka a musíte jezdit po San Francisku tak šíleně, až to nevydrží. Pruh dole ukazuje, jak velký strach má, když je pruh plný, má toho dost. Obvykle stačí párkrát stříhnout hodiny a trochu si zablb-nout s policajty. Auto otloukejte, jak to jenom půjde, ale nerozbijte ho úplně.

Mise 19 IN THE PICKUP

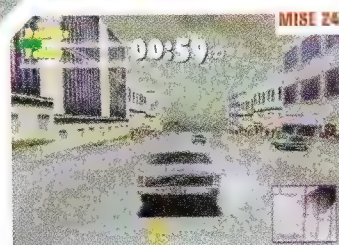
Celkem dobrý nápad, ale nebezpečí je hned zjevné. Ve vašem autě je bednička vysoce aktivní výbušniny, takže jakmile narazíte, okamžitě to vybuchne. To znamená, že musíte dávat sakra pozor. Jedte opatrně do skladiště v Chinatownu, vyhýbejte se po cestě policistům - ti totiž jakmile vás zahlédnou, začnou dělat kamikadze nálety na vaše auto. Prostě to San Francisco je hodně divné místo.



Obtížnější může být zbytek - musíte ho totiž dostat na plošinu pro vrtulníky a to je pěkně daleko. Navíc prší, takže jedte opatrně v zatáčkách a jedním okem pošilhávejte po hodinách. Policajti by neměli být velký problém, tedy až do samého závěru vaší cesty, ale jakmile strčíte Cosyho do vrtulníku, je vše v pohodě a oni už ho nedostanou.

Mise 21 THE CHINATOWN PICK-UP

První pick-up je jednoduchý, ale je to v nouzi, takže byste na to měli pořádně šlápnout a jet do North Downtownu. Další pick-up před



Pawnshopem a pak rychle zpět na Russian Hill a do Chinatownu. Chcete-li dojet bezpečně, je třeba se dát po Southside a vyhýbat se policajtům.

Mise 22 THE MERCY MISSION

Mojo se dostal do určitých problémů, a tak přišlo na Tanneru, aby ho z toho dostal. Musíte tre-
fit



rem na East End, zde najdete celou partu. Časový limit je zde opět těsný, tak nikde nenabourejte ani nezburcujte policajty. Jakmile máte Luckyho v autě, jedte přímo do nemocnice. V této části můžete jet pohodověji, i když je doktor až na druhém konci města. Jen je třeba setřást policajty, kteří se na vás pověsí - sestry nemají rády, když mají za pacienty zločince.

Mise 28 THE CHASE

Opět standardní honička. Takže: neztratit kontakt s cílem (jak jinak), nebo dostanete maskovaného mafiána ze hry. Výhodou je, že víte, jakým směrem Duval míří. Podívejte se na mapu? Vidíte tu dálnici vedoucí k letišti? Dokonalé místo pro útok, co vy na to?

Mise 29 MAYA

Mise jako vystřižená z Pulp Fiction. Maya se předávkovala a vaším úkolem je dostat ji co nejrychleji do nemocnice. První část mise je celkem pohodová, prostě co nejrychleji pojedete na kliniku, aniž



byste nabourali nebo upoutali pozornost policajtů - tím získáte pár sekund navíc, které se vám budou hodit v druhé části mise. S Mayou na zadním sedadle uhněte směrem k nemocnici na její jižní okraji města. Nezastavujte na semaforech, pozor na policajty a možná se vám to povede, nebo mohlo by se povést. Jelikož máte jen jednu extra minutu na hodinkách, mohlo by to být pěkně obtížné.

Mise 30 THE MADDOX HIT

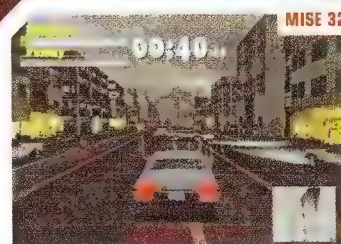
Klíčem k této úrovni je cesta alejmi LA. Nejprve dejte dohromady přepadové komando. Vaši partáci jsou sice pěkně daleko, ale celkem snadno se k nim dostanete, pojedete-li po rovných ulicích a pořádně na to šlápnete. Jakmile se dostanete k parkovišti, držte se na hlavní silnici, a to do okamžiku, než uvidíte cíl, pak zabočte doleva do vícepruhového parkoviště a jedte směrem ke střeše. Máte-li k dispozici nějaký čas, postavte se tak, abyste potom mohli hned vyrazit, protože časový limit pro další část je neuvěřitelně těsný. Snažte



se moc nebourat, jinak úroveň neprojdete, je dost dlouhá. Teď máte upalovat směrem na Sunset Boulevard a k divadlu. Až vystřelíte z garáží, první část vaší cesty bude náročným a vysilujícím úprkem před všudypřítomnou rukou zákona. Auto to podle všeho pěkně odnese, tak volte tu nejkratší cestu a také z ní neuhýbejte, jinak domů nedorazíte.

Mise 31 LUCKY TO THE CRIB

Lucky se zase dostal do nějakých potíží a vysekat ho z toho je pochopitelně na vás. Na první část této úlohy si vezměte bandu chlapů - to znamená, že se musíte vydat přes celé město na kontaktní místo. Nemělo by vám to příliš trvat, ale i tak, nemusíte mít strach, protože času je habaděj. Problémy nastanou až potom - pak totiž máte jenom minutu na to, abyste přejeli město zpátky a našli Lucky, protože jinak to koupí do hlavy. Nikde nezastavujte, ale i tak dávejte pozor, aby se vám nepověsili na paty policajti, protože jinak se jich nezbavíte. Podaří-li se vám nabourat, asi uděláte nej-



lépe, když úroveň restartujete. Již na začátku druhé části si rozmyslete, kterou cestou pojedete přes město zpět.

Mise 32 THE BEV. HILLS GATEWAY

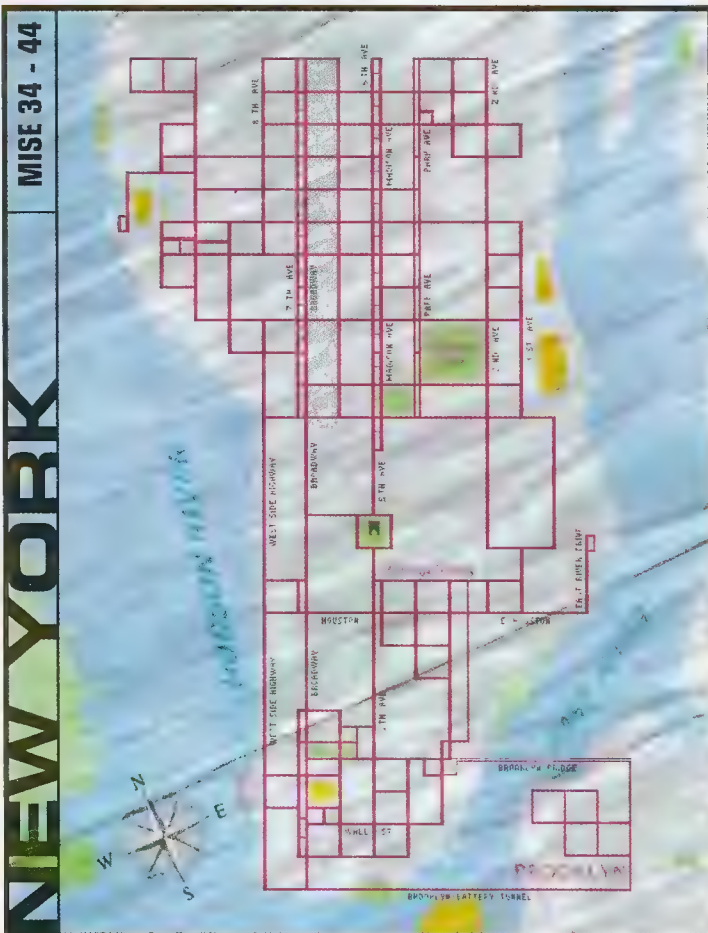
Znáte to, v Beverley Hills jsou samí boháči a slavní, a tak se na veškeré kriminální aktivity pohlíží úkosem (tedy, nespáchají-li je obyvatelé). Vy samozřejmě nemáte za lubem nic hezkého, a proto se na vás policajti lepí jako mouchy na ... no, nevím co. Hned na počátku zjistíte, že sebenepatrnější porušení dopravních předpisů má za následek policejní pozornost, proto jedte skutečně jak v autošколе. Rovněž je zde přísný časový limit, což dělá celou věc ještě zapeklitější. Po krádeži se budete muset vyhýbat doslova hejnům policajtů. Máte se dostat do Santa Moniky, ovšem to místo je většinou obklíčené ještě dříve, než tam dojedete, což znamená, že se pěkně zapotíte. Je pravděpodobné, že vaše auto dostane pěknou nakládačku, proto se ho předtím snažte šetřit.

Mise 33 THE TEST RUN

Naprostě jednoduchá mise. Jedte z jednoho konce města na druhý, jak nejrychleji dovedete. Zde vykonajte úkol, rychle projedte centrem nebo si odskočte na santa-monickou dálnici a rychle domů. Potíž je v tom, že LA je velice rozlehlé



TOP SECRET



město a projíždět se jen tak po dálnici také není příliš velká zábava. Na druhou stranu v této druhé části vás nikterak netíží časový limit, takže to je na vás. Kontaktní bod na samém severozápadním okraji města.

NEW YORK

Jó New York, město žlutých taxíků a urvaných lidí. Jinak velice nebezpečné město, které se stane ještě nebezpečnějším, až se v něm začnete prohánět vy v neuvěřitelně výkonném autě. Ve hře jsou obsaženy všechny pozoruhodnosti New Yorku, ale nebudete na ně mít

čas, neboť veškerou vaši pozornost si vyžádají mise. Právě tady se totiž celá hra stává skutečně obtížnou. Jsou zde auta, která snesou jen několik šouchanců, na zádech často máte celé policejní stanice apod. Prostě New York. Ale chcete-li se na něj podívat očima turisty, doporučujeme volbu „Take A Ride“.

Mise 34 GRAND CENTRAL STATION SWITCH

Váš první úkol v New Yorku není příliš obtížný, ale pěkně se přitom projedete, navíc to nebude žádný med, protože silnice je zatraceně mokrá. Kontaktní místo je poblíž velké radnice, pak musíte uhnout přes celé

MISE 38



město do stanice na jihovýchodě. Máte celkem dost času, ale limit se vztahuje na obě sekce, takže dávejte pozor, abyste se dostali ze stanice do radnice včas, jinak úroveň nedokončíte. Dalším problémem je to, že tentokrát po vás jdou jak gangsteři, tak policajti, proto musíte být dvojnásob ostražití - pozor na všechny podezřelé týpky projíždějící ulicemi.

Mise 35 LUTHER'S HEAP OF JUNK

Tohle je celkem nechutná mise - auto mele z posledního, stačí dvakrát ho tlučnout, a je konec, takže na něj dávejte pozor. Vzhledem k tomu, že sotva jede, po autě jdou i policajti. Co nejvíce se snažte vůbec je nepotkat. Jedete ze severního okraje města k East Riveru, kde je malý ostrov. Naštěstí zde není časový limit, a tak se nemusíte nikam hnát.

Mise 36 THE ACCIDENT

Skočte do svého policejního auta a vydejte se honit Grangera. Uvidíte ho, jak jede kolem vrat, v nichž se schováváte. Vyjedte a hned to do něj naperte. Jeho auto toho moc nevydrží, takže by mělo stačit pár dobře mířených štůlců. Celkem u něj lze odhadnout, co udělá: když trochu najede doleva, znamená to ostré zatočení doprava. Nej-



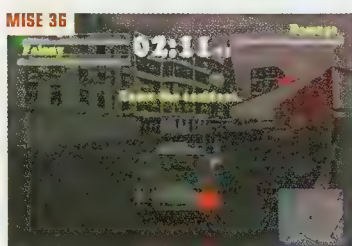
líp ho dostanete, když bude právě uprostřed svého obratu, a pak ho pošlete přes celou silnici do zaponění.

Mise 37 THE RESCUE

Připravte se na dlouhou projíždku ulicemi. Tento úkol si bude vyžadovat záchranu nějakých týpků z policejních rukou a policajti pochopitelně nejsou příliš rádi, když jim zdrhají oběti. Pozor, ať se na vás nepověsí hned na začátku, jinak se jich do konce úrovně už nezbavíte. Jakmile vyzvednete své lidi, dejte se rychle přes město zpět. Jdou po vás policajti z celého města, tak se nikde nezdružujte a dávejte pozor na zbytečně karamboly i na to, aby vás policajti ani nezahledli. Jakmile se dostanete na dálnici, budete potřebovat auto poškozené z méně než poloviny, jinak se na svou základnu nedostanete. Poškodíte-li ho příliš, je lepší celou úroveň hned restartovat. Až dojedete ke svému cíli, jedte hned na pravou stranu a směrem k centrální budově.

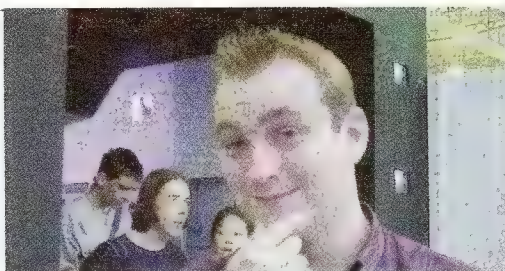
Mise 38 TAKE A CAB

Celkem jednoduchá úroveň, zvolíte-li správnou cestu. Taxi, které řídíte, je neuvěřitelně náchylné k tomu se někde otlouct, a jelikož zde není žádný časový limit, pohodlně úroveň projedete hlemýždím tempem. Ať už pojedete kudykoli, nejezděte přes Brooklyn Bridge - na jeho dvou obloucích vyskočíte,



GT na ECTS

Společnost GT-Interactive se letošní londýnské výstavě her neúčastnila příliš viditelně. Stánek měla pouze budgetová řada GT Value. Zato se nám osobně věnoval Simon 'I am crazy' Maflin, PR manager firmy, který nás pozval na večírek s *Unreal Tournamentem* (viz. Loading tohoto čísla) a širokým výběrem amerických piv zdarma.



ať jedete rychle či pomalu. Jinak by zde žádné problémy být neměly.

Mise 39 TRASH GANGSTER'S WHEELS

Cíl snadno najdete a rovněž ho lehce vyřídíte, zejména podaří-li se vám pár hezkých smyků, narážet do něj zezadu není tak účinné. Problémy začínají v okamžiku, kdy se snažíte ujet, neboť všude kolem jsou policejní auta, která vás tlačí do zdi. Jakmile vyjedete z obklíčení, upalujte k Central Parku a měli byste je setřást.

Mise 40 TAKE OUT GRANGER'S BOYS

Honička, která se stane pěkně obtížnou, pokud se budete snažit být musíte odjet od místa, kde se snažíte se své nepřátele dostat do ulice. Pokud budete chtít odjet, musíte se dostat do ulice, kde se snažíte se své nepřátele dostat do ulice. Pokud budete chtít odjet, musíte se dostat do ulice, kde se snažíte se své nepřátele dostat do ulice.

Mise 41 THE NEGATIVES

Ještě silnější honička. Musíte honit jedno auto po ulicích doslova nasaklých deštěm a snažit se získat zpět starostovův čuňáček fotografie.

Mise 42



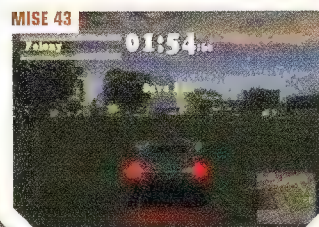
Budete-li mít štěstí, můžete cíl dosáhnout ještě ve stejné čtvrti, jinak totiž čím dál vám ujede, tím větší šanci má, že unikne úplně. Auto je trochu zrádné, hodně se točí, moc nesedí v zatáčkách apod. V mírných zákrutách jedte pomalu a plyn přidávejte postupně - rozhodně se je nepokoušejte projíždět smykem. Určitě ho nakonec dostanete.

Mise 42 RITE OF PASSAGE

Zatraceně obtížná úroveň. Čtyři minuty na to, přejet celý New York. U Brookly Bridge by jste měli být ještě před třímínutovou hranicí, pak vyrazit severním směrem na dlouhou rovinu vedoucí východním směrem. To je sekce, kde nastanou největší problémy. Dávejte pozor na auta, která jedou po silnici netačně. Posledních pár zatáček je rovněž trochu problematických, zejména když prší. Hlavně nebourajte, nemůžete si dovolit žádné zdržení.

Mise 43 THE ALI SITUATION

Pro gentlemana vašeho kalibru je tato úroveň hračka. Skočte do



auta, jedte přes město do motelu. Tam vyzvedněte dámu, takže vám lze odpustit nějaké to předvádění a chlubení se tím vším, co dovedete, i když ne že by ji to zajímalo. Moc nebourajte, rozhodně ne víc než dvakrát, jinak by to mělo být v pohodě.

Mise 44 THE PRESIDENT'S RUN

Poslední mise. Jak asi čekáte, rozhodně nebude snadná. Musíte prezidenta odvézt z west endu do podzemního parkoviště na jihovýchodě města. Auto, ve kterém jedete, je neuvěřitelně špatné, sebenepatrnější věc vyvolává nejruznější technické závady a v patách vám jdou jednak policajti, jednak ostatní gangsteři. Jedte kolem řady taxíků, pak projedte doprava a postavte se čelem blížící se armádě. Policajti se vás budou snažit dostat ze silnice. Snažte se jet co nejopatrněji a zatáčky projíždějte pomalu. Tuhle misi asi napoprve nezvládnete, máte-li potíže i po několikátém pokusu, zkuste vypnout „car damage“ (to znamená poškození auta) - život je pak o tolik sladší.



CHEATY

Driver má pochopitelně dnes již obligátní sadu cheatů pro ty, kteří mají skutečné problémy s těmi obtížnějšími úrovněmi. Snad nejlepším cheatem je neviditelnost, protože nepředstavuje příliš velký zásah do hrátelnosti. Rozhodně to je pak mnohem snazší, ovšem mějte na paměti, že když si zároveň zapnete imunitu vůči policajtům, hra pak ztrácí smysl úplně. Chcete-li těchto věcí využít, zadejte je z obrazovkového menu, vyčkejte zapínání a pak použijte cheatové menu.

Neviditelnost: 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100.

Rez policie: 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100.

Ovládání zadních kol: 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100.

Měkké tlumiče: 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100.

Miniauta: 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100.

Obrazovka vzhůru nohama: 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100.

Zobrazit kredity: 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100.

TOP SECRET

NĚJAKÉ DOTAZY?

NEVÍTE JAK POKOŘIT VAŠI OBLÍBENOU HRU ČI POSTRÁDÁTE ŽIVOTNĚ DŮLEŽITÝ CHEAT? NENÍ PROBLÉM.

V této rubrice vám odhalíme jakákoliv tajemství a seznámíme vás i s těmi nejztracenějšími cheaty. Stačí poslat dopis s dotazem do naší redakce, či emailem přímo na adresu chalid@score.cz (nejrychlejší a nejspolehlivější ze způsobů), a my se o vás postaráme, buďte klidní.

KOZÍ PROBLÉM V BROKEN SWORDU

Prosíme, můžete nám pomoci s *Broken Swordem*? Po mnoha zákysech jsme se dostali do Irska, přesněji do hradu, a zde jsme narazili na naprosto neřešitelný problém s kozou. Hru se pokoušíme dokončit již bezmála pět měsíců, a stále se nám to nedaří vyřešit. A když jsme už u toho psaní, existují k tomuto titulu nějaké cheaty? Skutečně bychom řešení ocenili.

Petr a Tomáš z Nového Boru

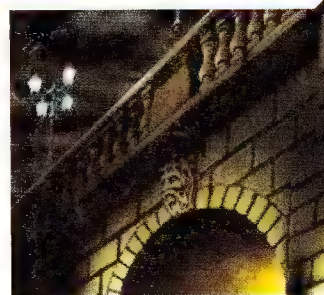
Je vidět, že nejenom PCčkáři mají problém s hradní kozou, a bezpochyby můžeme konstatovat, že přesně tento okamžik je nejzákysovější z celé hry. Snad tedy vyřešením tohoto problému vytrhneme osten



z prstu nejenom pařanum Tomašovi a Petrovi, ale i vám ostatním. Nejprve se přiblížte ke koze a počkejte, až vás srazí. V ten okamžik klikněte na pluh po levé straně obrazovky a tím byste měli kozu „deaktivovat“. Další okamžik bude rovněž lehce komplikovaný. Použijte žebřík a slezte do u do oblasti výkopu, kde seberte kousek náplasti z batohu. Posuňte kamennou sošku po písku a zvedněte ji, čímž zanecháte na zemi sadu děr. Použijte mokrý ručník na náplast a získáte několik ostrých bodců, které jakoby náhodou přesně zapadnou do děr ve stěně. Po aplikaci těchto bodců se otevře tajná stěna a co je dále, už nebudeme prozrazovat. S cheaty té bohužel zklameme, protože žádné na BS nemáme.

CHCEME CHEATY!

Listoval jsem starými výtysky PlayStationu Magazine, které si doma shromažďuji, ale nenalezl jsem cheaty na *Soviet Strike* a *Die Hard Trilogy*. Jistě vás nepřekvapím skutečností, že přesně tyto cheaty zrovna nutně potřebuji, tak mi je prosím zašlete na adresu. Jan „Drake“ Alt, Praha 1 Bohužel musíme v tento okamžik



První hra Broken Sword byla volně inspirována románem Umberta Eca Foucaultovo kyvadlo. Není to žádné jednoduché čtení a ani hra není procházka růžovou zahradou.

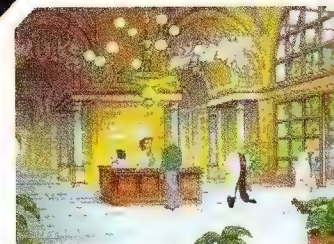
zklamat jak Honzu, tak i vás ostatní, kteří po nás žádáte zaslání cheatu na domácí adresu či email. Není v našich silách, abychom mohli individuálně řešit každý z vašich zákysoů touto cestou. Jediným možným způsobem je otištění na stránkách PlayStationu magazínu.

Soviet Strike

Zkus nahackovat tyto cheaty do „password“ obrazovky, a budou se dít věci. Ghandi - domorodci začnou uctívat vaši sekýrku. Davedither - získáte silnější zbraň. Drbenway - dvojnásobná zranění. Mountadew - neomezeně benzínu. Iamwoman - neomezená zbroj. Thebigboys - neomezeně munice, benzínu a opakování. Strangeluv - neomezeně munice. Vulture - dvojnásobná zásoba benzínu. Midnighoil - neomezeně munice, benzínu a neviditelnost.

Die Hard

Nejprve musíte zapauzovat hru, podržet **Alt** a skombinovat to s níže uvedenými kódy (platí i na další dva díly).



Nesmrtelnost - **→, ↑, ↓, Alt**.
Padesát granátu a pět kulek - **Alt, ↓, Alt**.
Tlustý mód - **→, Alt, Alt, ↓**.
Padouši se budou po zásahu vznášet - **↓, Alt, Alt, ↓**.
Koordinace - **←, Alt, ↓, Alt**.
Rostliny budou po zásahu řvát - **Alt, Alt, Alt, →**.
Kostlivecky mód - **10 x, →, →, →, →**.
Patnáct kulek - **↓, Alt, Alt, →**.
Neomezeně munice do brokovnice - **→, ↑, ↓, ↓, Alt, →**.



Bruce Willis se na tomhle snímku obzvláště povedl.

NĚJAKÉ DOTAZY?



Hlavní hrdina této hry umírá v každé druhé minutě. Život by vám měl ulehčit některý z naší nabízených cheatů.

A my jsme natolik štedří, že tobě, ale i ostatním čtenářům přinášíme hrstku zajímavých poznatků z této hry. Vyhrajte „Career“ mód za Stone Cold Steve Austina a budete moci hrát za soudce.

Die Harder
Editor map - →, ↑, ↓, ⊙
Kostlivcecký mód - ↓, ⊙, ⊙, ↓
Spousta munice - →, ⊙, ⊙, ⊙, ↓

Die Hard with a Vengeance
Tučný mód - ←, ⊙, →, ↓
Fergus mód - ⊙, ↓, ↓, ⊙, ⊙
⊙
Auto budou létat vzduchem - →, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ↓
Zpomalený film - ←, ↑, ←, ←, ⊙, ↓, ⊙, →, ↓
Neomezeně životů - ←, ⊙, ↑, ↓, ⊙, →
999 turb - ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ↓, ↓, ⊙, ⊙



ŠTASTNÝ MARTIN

Dokončením WWF poháru za ženského bojovníka vám dá Sable a dokončení stejného poháru s mužským charakterem vám poskytne Shane. Pokoření hry s Triple H vám dá Chynu a Chynu. Owen Hart zpřístupní Jerryho Lawlera a Jerry Lawler se promění v B. Christophera. Krom těchto hra obsahuje ještě celou řadu dalších charakterů, ke kterým se dostaneme zase někdy v budoucnu.

Hrají bezvadného *Luckyho Luka*, ale nedaří se mi hru dotáhnout do konce. Můžete mi prosím poskytnout nějaké cheaty, abych nemarnil čas stálým nahráváním?
Martin D., Praha 2.

Šťastný to Martin D., že tu pro něho máme schované žhavé cheaty do hry *Lucky Luke*. Jednoduše naklepeš níže uvedené kódy.
Bush Wackers - Jolly Jumper, Dalton, Rantamplan, Rantamplan.
Dalton City - Jolly Jumper, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantamplan.
Pueblos - Dalton, Jolly Jumper, Luke, Rantamplan.

Miše - Lucky Luke, Jolly Jumper, Dalton, Rantamplan.
Indian Desert - Rantamplan, Rantamplan, Dalton, Jolly Jumper.
Saloon - Dalton, Dalton, Jolly Jumper, Rantamplan.
Train One - Dalton, Dalton, Lucky Luke, Jolly Jumper.
Train Two - Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper, Rantamplan.
Waterfall One - Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper.
Waterfall Two - Rantamplan, Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke.
Wagon Race - Rantamplan, Dalton, Dalton, Jolly Jumper.

ATOMOVÝ VÉVODA NECHEATUJE!

Ahoj vážená redakce PlayStation Magazínu. Prosím o zaslání cheatů na hru *Duke Nukem 3D*. Předem děkuji za výpomoc a ať vás provází síla PlayStation.

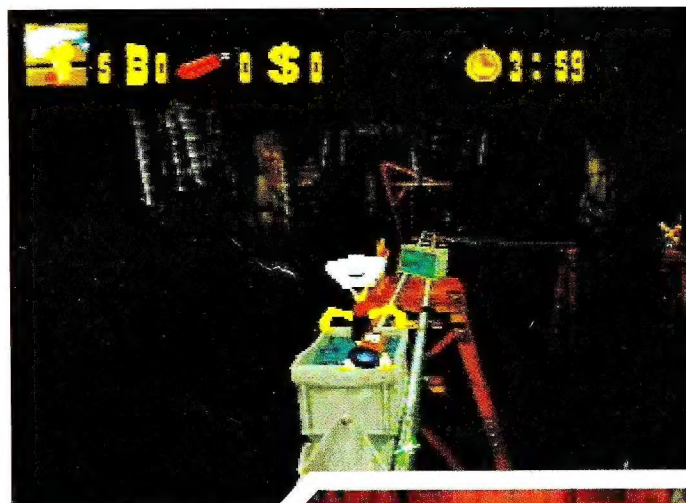
Solid Snake, email.
Bohužel tu máme další zklamání dne. Z bližší nespecifikovaného důvodu autoři do hry nezakomponovali cheaty, a tak vás s nimi prostě nemůžeme seznámit. Je nám to opravdu líto, ale nezbývá než, často ukládat pozice a pilovat umění rychlé akce, jinak to vážně nejde.

KRÁLÍK BUNNY

Moc vás prosím o zaslání kódů ke hře *Bugs Bunny*. Na odpověď si počkám ve vašem časopise.
Jan Capouch, Milčice.

Tvé čekání je právě u konce, protože ti přinášíme aktuální cheaty na králíka Bunnyho. Užij si je v míru.
Bugs Bunny.
Všechny úrovně
Na „Era Selector“ obrazovce podržte ⊙ a ⊙ a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙.
Plná mrkev
Na „Era Selector“ obrazovce podržte ⊙ a ⊙ a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙.
Shlednutí konečné sekvence
Na „Era Selector“ obrazovce podržte ⊙ a ⊙ a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙.
Všechny dovednosti
Na „Era Selector“ obrazovce podržte ⊙ a ⊙ a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙.
Plná energie
Na „Era Selector“ obrazovce podržte ⊙ a ⊙ a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙.
Extra klíč
Na „Era Selector“ obrazovce podržte ⊙ a ⊙ a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙.

Chalid Himmat



Šťastný Luke. Průměrná hra, která vedla dlouho evropské žebříčky. V tom může být jediné štěstěna.



JAK OCHEATOVAT SVALOVCE?

Jsem obrovským fandou do Wrestlingových her, ve kterých si to tvrdí chlapi rozdávají ve fiktivních zápasech. Z poslední doby se mi zalíbilo pokračování této série pod názvem *WWF: Attitude* a z tohoto důvodu bych vás chtěl poprosit o nějaké cheaty či rady k této hře. Předem děkuji.
Lukáš Volný, Pardubice.

WWF: Attitude je bezpochyby jedna z nejlepších siláckých mlátiček vyrobené pro PlayStation k tomuto dni.

na CD



PONOŘTE SE DO
SLASTÍ, KTERÉ VÁM
PŘINÁŠÍ DISQUE NOIR
AKTUÁLNÍHO ČÍSLA
PSM. POKOČEJTE SE
DIVY WIP3OUTU, NUAN-
CEMI NO FEAR DOWN-
HILL MOUNTAIN BIKING
A VZRUŠUJÍCÍ SÍLOU
FINAL FANTASY VIII.

POLÍŽITÍ DISKU 50: nahrajte si ho a pomocí tlačítek doprava a doleva si prohlédněte nabídku her. Zvolené demo spustíte zmáčknutím (X). Po skončení některých demo ukázek budete svou konzoli muset resetovat.

Wip3out

■ VYDAVATEL: SCEE
■ STYL: závodní (vznášedla)
■ PROGRAM: hratelné demo

PSM vám s hrdostí představuje jednu z nejlepších závodních her všech dob. Původní hra *Wipeout* se stala počátečním impulsem éry PlayStation. Tisíce lidí trávily spoustu času u televize a poslouchali Chemical Brothers, když svou loď vedli za vítězstvím - a teď to vypadá, že se můžeme těšit na další vylepšené pokračování v podobném duchu. Technologie značně pokročila, a tak loď reagují mnohem citlivěji a realističtěji než kdy předtím. Demo představuje jednu z mnoha rozdělených tratí, které jsou součástí hry. Na jedné straně můžete závodit na čas, což může být nejlepší volba pro rychlostní typy. Na druhé straně je hra doslova nabitá zbraněmi, takže ji můžete pojmout takticky. Pokud chcete zvítězit, budete si muset dát záležet na strategii závodu.

■ Ovládání

- (X) akcelerace
- (O) odložení zbraně
- (O) střelba
- (A) změna úhlu pohledu
- (L) zadní pohled
- (R) levá vzduchová brzda
- (B) hyper-thrust
- (B2) pravá vzduchová brzda



Prohánějte se na trasách Wip3out a rozhodujte se ve zlomcích sekundy, ale nezapomínejte na promyšlenou taktiku používání zbraní.

■ Další rysy

Sedm nových zbraní, režim pro dva hráče, soundtrack obsahující Underworld, Chemical Brothers, Paula Van Dyka, osm hi-res okruhů, osm závodních týmů. Co víc byste si mohli přát? Zpáteční letenku na Venuši?

■ Další informace
Na stránce 60 najdete obzvláště futuristický PlayTest.



Typický vzhled z dílny Designers Republic a zvuk, o který se postarali Chemical Brothers, vám zaplní byt zvláštní atmosférou.

na CD

No Fear Downhill Mountain Biking

■ VYDAVATEL: Codemasters
 ■ STYL: závodní (horská kola)
 ■ PROGRAM: hratelné demo

Další průkopník v řadě playstationových závodů. No Fear Downhill Mountain Biking je rychlá a dynamická hra, která zatím nemá obdoby. Musíte se na horském kole vrhnout do zrádných sjezdů, jak nejrychleji můžete, a navíc se utkat s velmi ostřílenými protivníky. Jako ve všech závodních hrách hraje i tady velkou roli počasí. Po náhlé deštivé sprše se může terén téměř okamžitě úplně změnit. Můžete si tu také vyzkoušet různé akrobatické kousky, nabídka speciálních triků je vám celá plně k dis-



Pozor na zákeřné stromy.



pozici. Tato lákavá lahůdka vám nabízí pro-
 jíždku lesem - což je samozřejmě metafora.
 V realu budete šlapat, až se z vás bude kou-
 řit, ale pozor na stromy. Mají ve zvyku vám
 z ničeho nic zkřížit cestu.

■ Ovládání
 ⊗ šlapání
 ⊙ skok
 ⊖ přední brzda
 ⊕ zadní brzda
 [Z] změna kamery

■ Další rysy
 V plné verzi hry budete své kolo moci
 vylepšovat. Je tu osm postav (dvě z nich

Zvýšený puls, tvrdá práce nohama, velká
 odvaha. Vyzkoušejte si na disku PSM vzru-
 šení, které prožíváte při sjezdech horských
 kol.



jsou ale dobře kryté) a každá má individu-
 ální nastavení rovnováhy, síly, doby zotavo-
 vání a vytrvalosti. Najdete v ní deset oblas-
 tí, z nichž každá má tři úrovně pro různé
 pokročilé hráče.

■ Další informace
 Pokud se vžijete do role sjezdového šam-
 pióna s nejlepším vybavením a zázemím,
 brzy se jím můžete opravdu stát. A neby-
 lo by to ani tak špatné, alespoň byste
 udělali něco pro své zdraví. Chcete se
 dozvědět více o plné hře, přečtěte
 Test, který chystáme do příštího čísla
 PSM.

Point Blank 2

■ VYDAVATEL: SCEE
 ■ STYL: arkádová střílečka
 ■ PROGRAM: hratelné demo

Konečně další hra, ve které se vám
 bude hodit zaprášený G-Con 45.
 Tento měsíc nás potěší vítaný
 návrat nejzábavnější arkádové klasiky -
 pokračování bezkonkurenčního Point
 Blanku. I když je tato hra především
 uzpůsobená pro hraní s pistolí, umož-
 ňuje i používání joypadu. S ním jsou
 některé úrovně obtížnější, jiné naopak
 snazší. Spolu s legračními postavami Dr

Danem a Dr Donem si máte možnost
 vyzkoušet všelijaké poutové nesmysly.
 Na demu jsou ale ještě další dvě volby.
 Pomocí ⊗ můžete spustit pokročilejší
 režim Arcade. Najdete zde také režim
 pro dva hráče. V obou si vyzkoušíte
 své střelecké dovednosti v mnoha úko-
 lech. V obou se budete muset opako-
 vaně střílet do terčů. Pokud se moc
 často netrefíte nebo střelíte do něčeho
 jiného, automaticky přijde o život.
 Lovu zdar.

■ Ovládání
 ⊙ (když použijete joypad) střela

■ Další rysy
 Až se Point Blank 2 dostane do obchodů,
 bude obsahovat spoustu režimů jako
 Theme Park (akční hra s prvky RPG, kde
 musí hráč zachraňovat slečny v nouzi)
 a Party Play, který umožňuje hru až osmi
 hráčům.

■ Další informace
 Do pěti sekund trefte stranu 70. Nalézá se
 tam naše recenze.



Nábor herních postav do magazínu OPSM

OPSM 19
PLAYSTATION
MAGAZIN

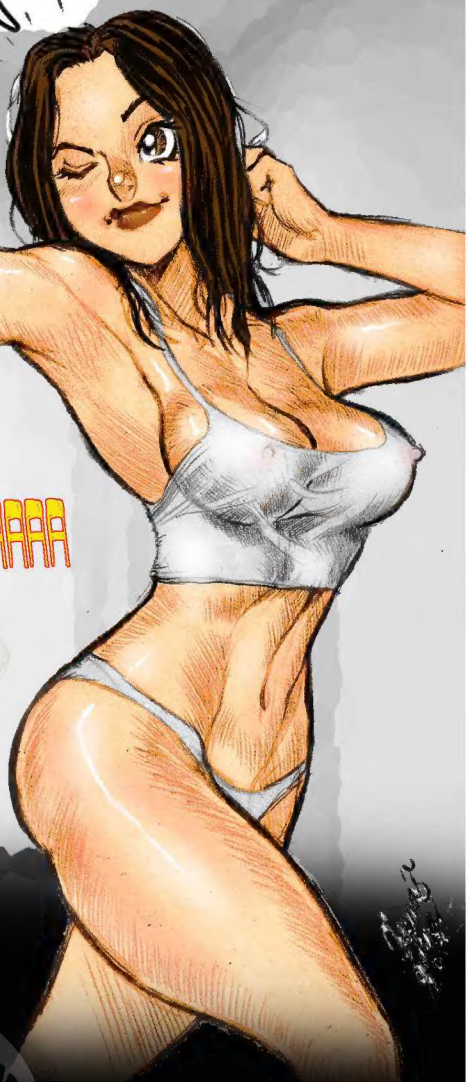
SAKRA, TO TAM BUDU S TÍM HLE?

UF, JEŠTE ŽE ÚČINKUJI V PŘÍŠTÍM
ČÍSLE, HEZKY SI TO UŽÍTE HOŠI

CHI CHI

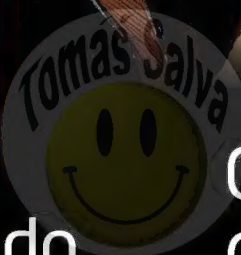


KVUUUUUUUU
U U A A
KVUUUUUUUU



PREKLAD:

TENHLE DÍL BUDE V NAŠÍ REŽII,
TAK SE STÍM SMÍŘ!!



Přišel z OPSM
19 do OPSM 20

Odchází do
OPSM 20

Chystá se do
OPSM 21

**Fighting
Force 2**

**APE
ESCAPE**

**TOMB RAIDER:
The last Revelation**